

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
160
JUIN
2004
T 06287 - 160 - F: 6,50 €
future games
The first choice for gamers
TRIBES
vengeance
News
L'E3 : les temps forts, Guild Wars,
DAoC New Frontiers
Tests
Perimeter, Hitman Contracts
City of Heroes, Ground Control II
Matos
ATI vs. Nvidia :
le combat continue

Have you ever experienced total WAR ?

PC CD-ROM

LASER SQUAD NEMESIS

" C'est complexe, cérébral et amusant : un jeu intéressant qui a déjà recueilli toute une communauté autour de lui. Un classique du genre ".
4th online and 5th strategy game of 2002.
PC GAMER : 86%

" Le même genre de magie, de suspens, d'excitation et de dépendance que X-Com avec en plus le facteur humain. "
Computer Gaming World : Editor's Choice, 4.5/5

" LSN utilise un moteur 3D accéléré qui permet au joueur de zoomer ou de prendre du recul facilement sur le champ de bataille. Les lasers fusent, les grenades éclatent, les robots guerriers explosent... LSN est l'une des meilleures sorties de l'année ".
GAMESPY : 79%



STRATEGIC COMMAND

" Excellent jeu en tour par tour à l'échelle stratégique sur la Seconde Guerre mondiale, Strategic Command permet de diriger l'Axe ou les Alliés [...] avec un système infiniment plus accessible que Hearts of Iron, mais extrêmement plaisant, et jouable à deux en réseau ou par e-mail ! Un jeu a ne pas rater ! "
PC4WAR

" Strategic Command est un jeu à l'esprit diabolique qui se joue et se rejoue à l'infini. Débutant ou expérimenté, il est probable que vous vous y laisserez prendre intensément comme nous. "
PC GAMER : 90%

" Strategic Command dispose d'une intelligence artificielle puissant. La combinaison du jeu en tour par tour et des possibilités d'opérations stratégiques illimitées le positionne comme l'un des plus fins wargames stratégiques de tous les temps. "
GAMESPY : 88%









Toutes les marques citées sont déposées par leur auteurs. Pointsoft SA RC B 391 054 061 59510 Hem - France

www.walkon.fr

Sommaire

160 JUIN 2004

COUVERTURE
© Irrational Games/VUG/PU

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua, Sandrine Baumont (maquettiste), Anne Pavan (correctrice)

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 41,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément. Il comprend également un encart Buongiorno de 24 pages jeté sur la 4e de couverture (France et abonnés).



Tous droits de reproduction réservés.

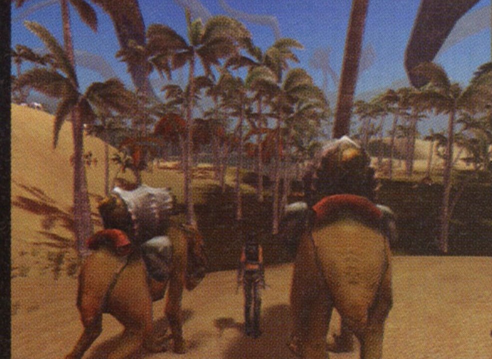
Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin mai
Dépôt légal à parution

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.
Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.
Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaireen créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Joystick est une marque déposée.

UN PRÉSENT À DÉFIER,







NEVRAX

WWW.RYZOM.FR

UN FUTUR À CONSTRUIRE

"Un des mondes les plus dépaysants jamais conçus"
PC JEUX

"Ryzom est un produit de grande envergure"
joystick

"Ryzom pourrait être aux MMORPG ce que Far Cry a été au FPS : rafraichissant !"
Total Jeux PC

THE SAGA OF RYZOM

AVENTUREZ-VOUS DANS UN MMORPG UNIQUE

OPEN BETA DISPONIBLE SUR WWW.RYZOM.FR

- DÉCOUVREZ UN MONDE VIVANT • FABRIQUEZ ET ENCHANTEZ DES OBJETS UNIQUES
- CHOISISSEZ VOS COMPÉTENCES • CRÉEZ VOS PROPRES SORTS ET ATTAQUES
- AFFRONTEZ DES HORDES D'ENNEMIS DANS DES BATAILLES ÉPIQUES
- CHANGEZ LE DESTIN DE LA PLANÈTE AVEC VOTRE GUILDE • DEVENEZ UN HÉROS



© 2004 Nevrax. The Saga of Ryzom est développé par Nevrax. Hébergé en Europe par Jolt Online Gaming. Gestion des Communautés allemandes par MDO Games. Les marques, noms de produits et logos sont des marques déposées ou enregistrées par leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.





J'espère que vous avez du temps libre ce mois-ci, parce que côté jeux vidéo, le programme va être chargé. Dix démos et deux jeux complets : Ground Control pour ceux qui aiment les jeux de stratégie et Starsiege Tribes pour ceux qui préfèrent l'action à base de disque énergétique dans les gencives. Vu l'ancienneté des deux titres, vous pouvez tout mettre à fond dans les options graphiques, sans aucun ralentissement. Si en revanche vous ne jurez que par les nouveautés, on a aussi de quoi mettre à genoux votre machine. Perimeter avec tous les détails au max, c'est de la graine de benchmark. Une petite note pour finir : vous avez peut-être lu sur le Net qu'il était prévu de mettre Tribes II sur le DVD. Manque de chance, Vivendi a un peu cassé les serveurs maîtres (qui valident les clés CD) lors de leur déménagement début mai. C'est ballot. Du coup, annulation de l'opération (mesure préventive, pour le moment ça fonctionne avec du scotch), sueurs pour moi et Caf' et shazam ! Ground Control vient jouer les remplaçants. Ouf.

Tbf

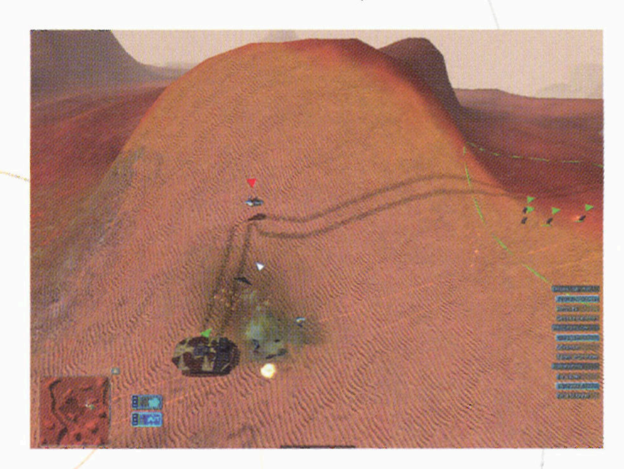
DVD

Ground Control

Développeur : Massive Entertainment
Éditeur/Distributeur : VUG
Genre : Stratégie Temps Réel
Site Internet : www.groundcontrol1.com
Config minimum : Windows 95/98, processeur 200 MHz, 32 Mo de RAM, carte graphique 4 Mo, DirectX 7.0

En résumé

Pour la sortie de Ground Control II, quoi de mieux que le premier épisode pour comprendre l'histoire et suivre avec joie les améliorations de gameplay de Massive. Deux factions rivales se combattent pour le contrôle de la planète Krig-7B : la Corporation Crayven (des gentils militaires) et l'Ordre de la Nouvelle Aube (des fanatiques religieux). Lors de la campagne solo, vous bénéficierez d'un nombre d'unités fixe pour accomplir les objectifs. Pas de base à construire ou de ressources à collecter donc prenez soin de ce qu'on vous donne, merci d'avance. Trente missions vous attendent, quinze de chaque côté pour vous occuper pendant une trentaine d'heures. Un mode multijoueur est disponible mais fonctionnera uniquement en réseau local vu que WON est décédé (paix à son âme). Trois modes sont possibles : Deathmatch, Scorezone (on marque des points en contrôlant le centre de la carte) et Flagzone (comme le mode Domination d'Unreal Tournament).

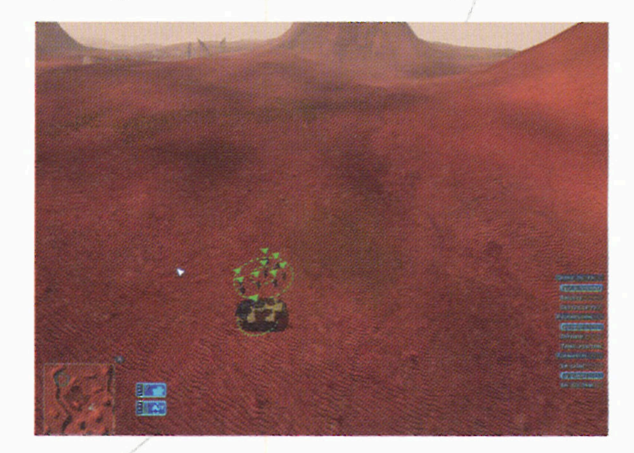


Touches

Suivez le tutorial pour apprendre le maniement à la souris et les quelques touches utiles du clavier.

Installation/Connexion

Installez le jeu en utilisant la clé suivante ; NUF7-BAB6-NAW6-RAR6-5423. Ensuite, ne patchez surtout pas ! Hé oui, pour une fois, je vous dis de ne pas le faire, sinon cela réactivera la protection CD ! Si vous le désirez, vous pouvez ensuite installer les 5 mappacks dans le répertoire /jeux afin d'avoir 15 nouvelles cartes multijoueurs.





Les démos

Répertoire \DEMOS

STARSIEGE TRIBES



Genre : Action avec des véhicules
Développeur : Dynamix
Éditeur/Distributeur : VUG
Config minimum : Windows 95/98, processeur 166 MHz, 16 Mo de RAM, carte graphique 4 Mo, DirectX 7.0

En résumé

À l'époque de la sortie de Tribes premier du nom, Dynamix développait également des jeux avec des espèces de mechwarriors à piloter. Après les deux premiers Earthsiege, la série s'est appelée Starsiege. Les deux jeux devaient se dérouler dans le même univers mais au final, Tribes a continué sa lancée tout seul. Voilà pour l'histoire et l'explication du nom du jeu. Mais revenons au cœur de ce titre : des hommes qui se tirent dessus pour récupérer un drapeau. On peut choisir différentes armures selon que l'on veut courir vite ou être bien protégé par 30 cm de blindage. Des véhicules sont disponibles sur chaque carte afin d'emmener les joueurs plus rapidement sur le champ de bataille.

Touches

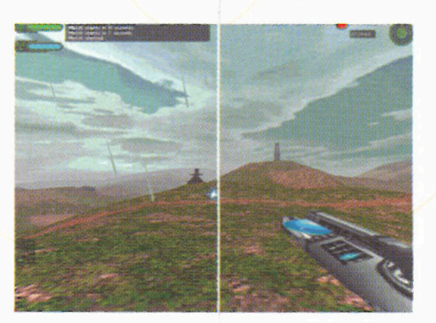
Vous pouvez redéfinir les touches dans le menu options. Voici quand même le minimum syndical pour survivre :

Z Q S D	pour se déplacer
ESPACE	pour sauter
X	pour se baisser
BG souris	pour tirer
BD souris	pour utiliser le jetpack

D'autres touches utiles existent, donc je recommande de ne pas louper une leçon du tutorial.

Installation/Connexion

Installez le jeu puis utilisez la mise à jour par Internet ou dans le répertoire /patches du DVD pour passer en version 1.11. Entraînez-vous au maniement du jeu avec le tutorial puis lancez-vous sur Internet, en utilisant Gamespy ou All Seeing Eye, pour trouver des parties rapidement.



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ou avec la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

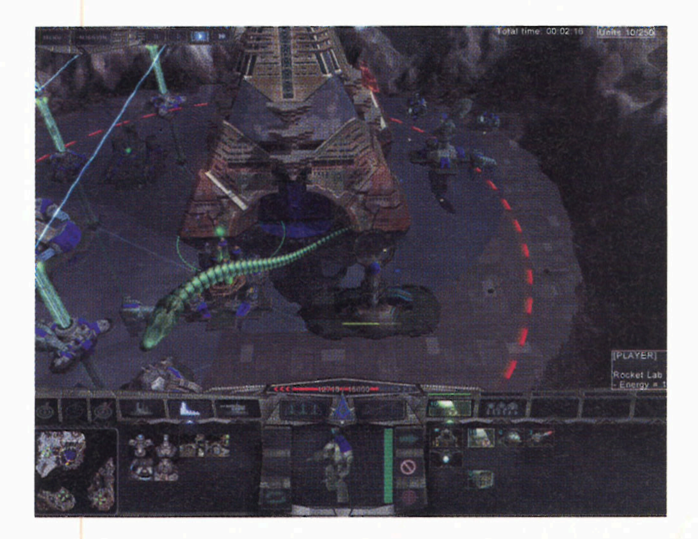
Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS



Perimeter

Genre : Stratégie temps réel
Développeur : KD Lab
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.co.uk/perimeter
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP, DirectX 9.0b, Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique de type Radeon 9500 ou Geforce 4

En résumé

Durant toute la campagne solo de ce titre, vous allez passer successivement aux commandes de chacune des factions qui se déchirent pour le contrôle de différents coins de l'univers. Un concept narratif amusant, mais un poil perturbant quand on prend le contrôle des gars qu'on a atomisés dans la mission précédente. Perimeter tente de faire avancer le genre des jeux de stratégie temps réel en proposant une terraformation du terrain afin de gagner de l'énergie et étendre votre territoire. Il est également possible de créer un champ de force pour protéger sa base pendant un temps limité. Enfin, grâce à la nanotechnologie, vos unités peuvent se reconfigurer sur le champ de bataille et ainsi s'adapter aux forces adverses. La démo vous permet de découvrir une mission de la campagne solo ainsi que deux cartes multijoueurs pouvant être joué en escarmouche.

Touches

Tout se fait à la souris donc débrouillez-vous avec les deux boutons du mulot et la roulette, vous devriez vous en sortir non ?

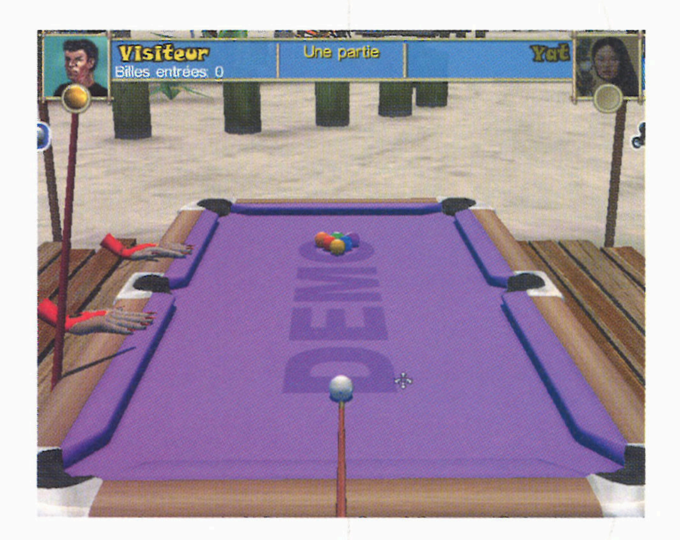


Pool Paradise

Genre : Simulation de billard
Développeur : Awesome Studios
Éditeur : Ignition Entertainment
Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.awesome.uk.com/index/pool/A_pool.htm
Config minimum : Windows 98 SE/2000/XP, processeur 600 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

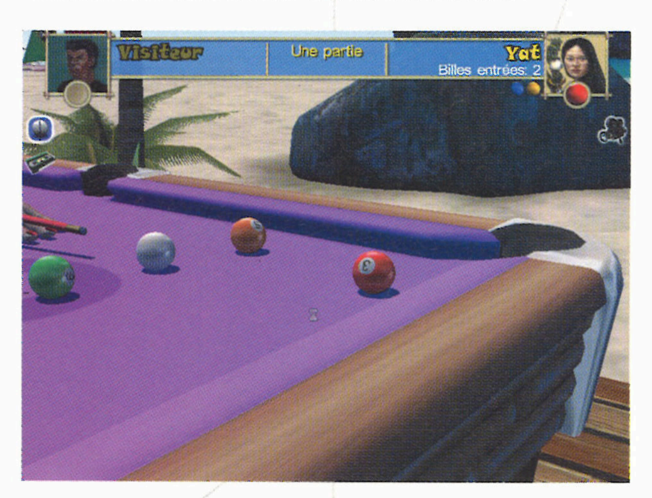
En résumé

Archer Maclean revient avec un nouveau jeu de billard. Comment, vous ne connaissez pas ce type ? Il a fait International Karate et le célèbre IK+, dont les amoureux des ordinateurs 16 bits se souviennent encore la larme à l'œil. Ensuite il est passé aux jeux de billard avec Jimmy White's Whirlwind Snooker et cela fait dix ans que cela dure. C'est bon, vous situez mieux le bonhomme maintenant ? Pool Paradise donc, ajoute un peu de fun aux parties de billard souvent sérieuses : tables en forme d'hexagone ou de croix, jeu de fléchettes, massacre de noix de coco avec un canon. Bien sûr, un tournoi mondial est présent en permanence où vous devez monter dans le classement en battant des adversaires de plus en plus coriaces. Une table spéciale est proposée dans la démo où vous devez affronter une femme à l'allure féline.



Touches

Rien de particulier à signaler. Vous avez uniquement besoin de la souris et l'utilisation des boutons est toute naturelle. Si si vous verrez !



www.cokelight.tm.fr

AUJOURD'HUI, C'EST VOTRE LANGUE QUI VA FAIRE DU JET SKI.

Coca-Cola light

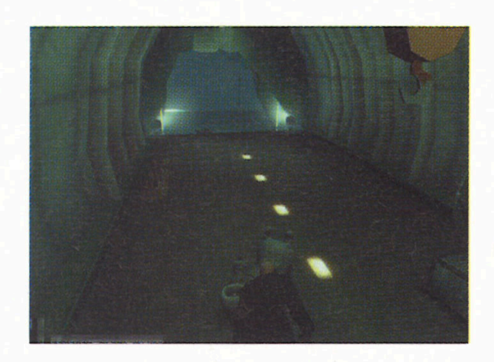
Coca-Cola light lemon Saveur citron

LIGHT* ET INTENSE

* Léger - Coca-Cola light Lemon est une marque déposée de The Coca-Cola Company

Hitman Contracts

Genre : Action/infiltration
Développeur : IO Interactive
Editeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.hitmancontracts.com
Config minimum : Windows 98 SE/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 98 SE/2000/XP, processeur 1,6 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Codename 47 reprend du service dans ce troisième épisode. Notre ami chauve se prend une balle dans le ventre et essaye de comprendre quelle mission n'a pas marché comme prévu. On profite donc de ses flashbacks pour visiter de nouveaux lieux et même redécouvrir certains niveaux des deux épisodes précédents. Plusieurs solutions sont possibles selon la méthode choisie par le joueur : il est possible de tuer tout le monde pour viser le grade de psychopathe ou de se déguiser un maximum et de ne tuer que les victimes obligatoires pour prétendre au rang d'assassin silencieux. La démo propose de jouer à la troisième mission de la campagne, où vous devez tuer deux personnes et déposer des bombes autour d'un sous-marin.

Touches

Pour visualiser ou modifier les touches, allez dans Options › Control Setup › Button Configuration.

Z Q S D	pour déplacer le personnage
SHIFT	pour courir
CTRL	pour s'accroupir
ESPACE	pour marcher sur la pointe des pieds
BG souris	pour tirer avec l'arme en main
BD souris	pour ouvrir l'inventaire
Roulette souris	pour zoomer/dézoomer
R	pour recharger l'arme
G	pour lâcher l'objet en main
E	pour utiliser
A	pour ranger/sortir l'arme en cours
,	pour afficher la carte du niveau
B	pour afficher les objectifs de la mission
F1	pour changer la caméra





Toca Race Driver 2 Multi

Genre : Course de voitures
Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/tocaracedriver2
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 256 Mo de RAM, DirectX 9.0b, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, DirectX 9.0b, carte graphique 64 Mo

En résumé

Après la démo solo, on vous propose maintenant la démo multijoueur. Oui, comme pour Colin McRae 04, effectivement vous êtes super-attentif. Elle permet de jouer en réseau local ou par Internet avec trois véhicules : une Formule 1 Ford, une AMG Mercedes ou une Holden Commodore. Chaque voiture propose un circuit différent histoire de vous faire voyager un peu.

Touches

Vous pouvez bien sûr jouer au volant mais si vous voulez juste tester comme ça rapidement, il est possible de jouer au clavier. Pour changer les touches, allez dans Options › Pilotage › Joueur 1 ou 2 › Attribution des commandes.

Touches fléchées	pour déplacer le bolide
A/Z	pour changer les rapports
ESPACE	pour le frein à main
C	pour changer la caméra
FIN	pour regarder en arrière



The North Front
2112 Speeches. No feedback
Still giving Speeches*



STOP GLOBAL
WARMING

EASTPAK® U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

*The North Front. 2112 ultimatums. Aucune réaction. La lutte continue.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



Codename Panzers

Genre : Stratégie temps réel historique
Développeur : Stormregion
Éditeur : CDV Software
Distributeur : Focus
Site Internet : www.panzers.de
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 750 MHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Encore un jeu de stratégie se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, on frise l'overdose au bout d'un moment. Codename Panzers essaye de se faire une place en proposant des missions historiques et un jeu tout en 3D. La démo vous permet de jouer au tutorial et à une mission à Varsovie dans la campagne allemande. À noter qu'en multijoueur, il sera possible de jouer en Coopératif.

Touches

Vous avez uniquement besoin de la souris pour profiter de la démo. Toutefois des touches de raccourci existent et sont détaillées dans le readme. Deux configurations sont présentes : celles de l'éditeur CDV et une autre plus classique des développeurs.

DVD

Schizm II

Genre : Aventure casse-tête
Développeur : Detalion
Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher
Site Internet : www.schizm2.info
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,6 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Schizm II est une série de jeux d'aventure à la Myst. Dans un univers de science-fiction écrit par Terry Dowling, vous vous baladez dans des décors de rêve et vous devez résoudre des casse-tête pour continuer. La démo vous permet de découvrir deux niveaux du jeu complet. Une solution est directement disponible dans le zip pour vous aider à avancer.

Touches

Vous pouvez utiliser uniquement la souris si vous le souhaitez mais il est également possible de jouer au clavier. Allez dans Settings puis Redefine Controls pour redéfinir les touches.

Z Q S D	pour déplacer le personnage
ESPACE	pour sauter
ENTREE	pour actionner/utiliser

Chaos League

Genre : Sport/Action
Développeur : Cyanide
Editeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.chaosleague-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 700 MHz, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Dans un univers d'héroïc fantasy, vous allez jouer à un sport très particulier où tous les coups sont permis. Trolls, orcs, humains ou elfes vont se taper dessus tout en pensant à récupérer la balle et en jouant à un semblant de football américain. La démo permet de jouer au tutorial et de faire un match d'exhibition. Un mode Carrière est également prévu dans le jeu final, afin de mener à la victoire une équipe dans un championnat et une coupe. Deux styles de jeu sont possibles : en temps réel ou en tour par tour ce qui change la façon d'aborder les combats.



Touches

Seule la souris vous servira pour donner des ordres à vos unités. Le tutorial est là pour vous expliquer sur quoi cliquer et à quel moment.

CARTE 12-25



L'argent, gardez-le pour là-bas.

Jusqu'à -50%* sur vos voyages SNCF en France
-25% garantis

La Carte 12-25, c'est aussi toute l'année :

- Jusqu'à -25%* sur les A/R Eurostar vers Londres
- Jusqu'à -25%* sur la location de voitures Avis
- Jusqu'à -25%* sur plus de 500 vols à travers le monde avec United Airlines et Lufthansa

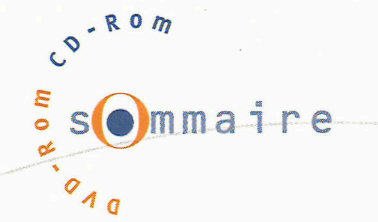
Découvrez le nouvel Espace 12-25 avec encore + de bons plans, sur voyages-sncf.com, rubrique "Espace 12-25" !

*Offres soumises à conditions. Dans la limite des partenariats avec les entreprises concernées. Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.

eurostar AVIS UNITED Lufthansa

www.voyages-sncf.com

TEQUILA \ - SNCF Paris R.C.S. B 552 049 447



Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO

Pas de logiciels audio ce mois-ci

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
Miranda IM 0.3.3.1
ZoneAlarm Pro 5

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
Evil Lyrics
HD Tach 2.70
IsoBuster 1.6

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
Nvidia ForceWare 56.64 pour Windows 98/Me
Nvidia ForceWare 56.72 pour Windows 2000/XP
Drivers ATI Catalyst 4.3 pour Windows 98/Me
Drivers ATI Catalyst 4.4 pour Windows 2000/X

LA SECTION JEUX :

La section Jeux :

Répertoire \JEUX

Battlefield 1918 1.15

Ground Control

Massive Assault Network

Purge Jihad 2.0.5

Starsiege Tribes

Urban Terror 3.4

Vidéo GDC Ryzom

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

Patch 1.4 pour Call of Duty

Patch 1.2.1 pour Gangland

Patch 1.05 pour Hidden & Dangerous II

Patch 174 pour Hitman Contracts

Patch 1.96 pour Operation Flashpoint : Resistance

Patch 1.15 pour Painkiller

Patch 1.66 pour Sacred

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom/DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!

joystick

+ DE 40% DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à :
Joystick - Service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

1 an/11 nos de Joystick - 41,90 € STPQ60

au lieu de ~~71,50 €~~*, soit **4 mois de lecture gratuite !**

+ DE 40% DE RÉDUCTION

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Expire le : ⎵⎵ ⎵⎵

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵

Ville : ______________________________

Date de naissance : ⎵⎵ ⎵⎵ 19⎵⎵

Tél : ______________________________

e-mail : ______________________________

Date et signature obligatoires :

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Par défaut vous serez abonné à la version CD .
Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

Pour 29 euros 99 par mois cet homme est transformé : il bénéficie d'un accès Internet de 2 mégas, du téléphone gratuit en France métropolitaine et de la télévision numérique.

Maintenant tous les nouveaux abonnés à Free Haut Débit bénéficient de la Freebox et de ses avantages :

- ✓ un accès Internet très Haut Débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ le téléphone gratuit en France métropolitaine
- ✓ et, selon la ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.



Inscrivez-vous sur www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.

patches

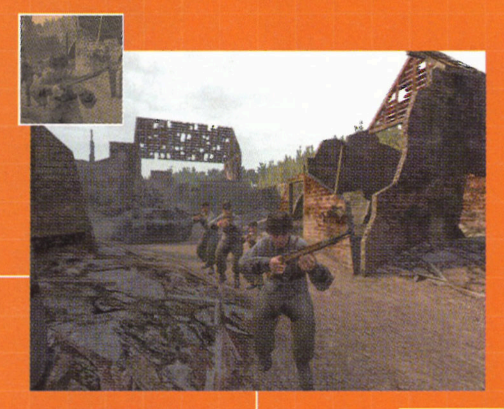
par Tbf

« Quel que soit votre type de jeu, vous avez toujours besoin d'un patch ». Voici un adage qui se vérifie assez bien ce mois-ci. Que vous soyez fan d'action historique, de Diablo-like, d'action pure et dure ou d'action avec un poil de tactique, le salut se trouve dans cette page.

Call of Duty

_ Patch 1.4_

En attendant l'extension United Offensive qui ne devrait plus trop tarder, voici un nouveau patch pour Call of Duty apportant une nouvelle carte du nom de Stalingrad. Cette mission permet de se battre aussi bien en terrain dégagé que dans un labyrinthe de bâtiments ce qui devrait plaire à tous les joueurs. Cette mise à jour amène également l'intégration de PunkBuster afin de pouvoir éradiquer les vils tricheurs des parties multijoueurs.





Painkiller

_ Patch 1.15_

Si vous avez aimé Serious Sam ou Will Rock, vous jouez sans doute à Painkiller en ce moment même. Un patch vient de voir le jour et contient quelques ajouts bien sympathiques comme un mode Spectateur, un benchmark pour faire ramer au choix votre processeur ou votre carte graphique. On trouve aussi un système de vote pour changer de carte ou dégager les joueurs parasites et une nouvelle carte (DM-Cursed) pour s'étriper dans la joie et la bonne humeur. Enfin, il est possible de jouer en réseau local sans aucun accès Internet, ce qui est assez normal quand on y pense.

Sacred

_ Patch 1.66_

Pour plaire aux nombreux joueurs amateurs de Diablo-like, les développeurs sortent un nouveau patch pour Sacred. Il règle principalement des problèmes de points d'expérience gagnés en multijoueur mais éradique aussi les plantages selon votre version de Windows. Cette mise à jour corrige également quelques quêtes. Remarquez qu'avec plus de 150 quêtes secondaires, il est normal d'en avoir une ou deux qui ne se terminent pas correctement...





Operation Flashpoint

_ Patch 1.96_

Depuis que ce jeu est patché, je me demande si les mises à jour vont s'arrêter à 1.99 et que les développeurs vont passer directement à Operation Flashpoint 2 ensuite. Le mystère demeure mais on approche de la fin avec ce patch sortant un an après le précédent et corrigeant tous les derniers bugs recensés. Des mesures anti-triches ont même été prises pour le multijoueur, afin de repousser les boulets à pourrir d'autres titres.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches.**


"VIENS PRENDRE TA CLAQUE CHEZ TARANTINO"
Première
UMA THURMAN
KILL BILL
VOLUME 1
MAINTENANT DISPONIBLE EN EDITION DOUBLE DVD
UN FILM DE QUENTIN TARANTINO
Le 4ème film de Quentin Tarantino
UMA THURMAN
KILL BILL
VOLUME 1
Avec
DAVID CARRADINE
LUCY LIU
DARYL HANNAH
VIVICA A. FOX
MICHAEL MADSEN
TF1 VIDEO
Le nouveau film de Quentin Tarantino
UMA THURMAN
KILL BILL
VOLUME II
killbill-lefilm.com
ACTUELLEMENT EN SALLES
KILL BILL
VOLUME 2
WWW.KILLBILL-LEFILM.COM
RETROUVEZ TOUTES LES INFOS
SUR www.killbill-lefilm.com/dvd/
DIGITAL dts SURROUND
club internet
MIRAMAX INTERNATIONAL
Europe 2
TF1 VIDEO
© 2003 SUPERCOOL MANCHU, INC. TOUS DROITS RESERVES. CONTENU ET CONCEPTION GRAPHIQUE © 2004 TF1 VIDEO. dts est une marque déposée de Digital Theatre Systems Inc.
MASTERY INTERNATIONAL PICTURES. Tous droits réservés.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction : Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr - Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr - Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr - Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr – Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Emploi du temps

Depuis le temps que je lis le magazine, vous m'avez fait comprendre à quel point il était difficile de le boucler dans les temps. Du coup, j'aimerais savoir comment se décompose le travail mensuel d'un testeur chez joystick. Et aussi, si le test d'un jeu est effectué par un testeur défini (spécialisé en jeu de voiture, RTS, RPG) ou c'est un peu celui qui le veut ?

Zouuu

Alors globalement, on passe :
- *40 % à jouer (avec nos corps, principalement)*
- *45 % à écrire*
- *10 % à faire les idiots*
- *10 % à bouffer des trucs ou draguer des serveuses*
- *5 % à voyager dans le monde sous couvert de voyage de presse*

Oui, ça fait 110 %, mais nos journées sont chargées. Sinon, les jeux sont répartis par Caféine. Quand on n'est pas sage (genre en évoquant ses problèmes de surpoids), on se tape les jeux pourris, tandis que si au contraire on lui flatte régulièrement l'ego, le monde merveilleux des bons jeux s'ouvre à nous (d'ailleurs, je maudis ma grande gueule). Parfois malgré tout, il les distribue en fonction des affinités (réelles ou imaginaires) des testeurs. Ce qui explique qu'Atomic se tape les jeux historiques, Fumble les jeux de rôle et Faskil les jeux de drague (bien que personne ne sache pourquoi) par exemple. Plus sérieusement, coller dans la mesure du possible aux préférences des testeurs permet d'avoir des tests bien plus pointus.

Jus d'Issière

Cela fait plusieurs fois qu'on voit apparaître des encadrés « publication judiciaire » dans les News. On y apprend qu'un vilain pirate a été condamné à une amende de plein de brouzoufs pour contrefaçon d'une œuvre au mépris des droits d'auteurs. Je voulais savoir si ces personnes avaient un rapport avec le magazine, ou si le juge pouvait décider dans quel magazine le jugement devait être publié. Surtout que ça doit coûter cher un quart de page dans un mag comme le vôtre.

Keo

Ces personnes n'ont aucun rapport avec la rédaction. Nous menons tous des vies droites et honnêtes qui feraient pâlir d'envie n'importe quel moine tibétain, si ce sentiment leur était connu. Et c'est effectivement le juge qui décide, sans nous demander notre avis. C'est pas très grave, parce qu'on est super d'accord de toute façon. Déjà parce que le piratage, c'est mal (vraiment). Ensuite parce que les condamnés payent plein pot, et que plus on a de sous, plus on peut vous proposer de choses sympas (comme des boîtiers slim pour le DVD par exemple). Donc soyez sympa si vous piratez, faites-vous condamner pour le bien du mag.

Nostalgique de l'écran bleu

Je rencontre un petit problème avec mes vieux jeux (Dune 2, Red Alert ou Total annihilation) : il semblerait que Windows XP ne les aime pas. Malgré la compatibilité Windows 95, il me met un message d'erreur sans pitié, à base de point d'entrée de procédure introuvable dans des bibliothèques de liaison dynamique, tout ça. Que faire ?

Baptiste B

La solution la plus simple est d'installer un Windows 98 dans un coin de votre disque dur et de le lancer en cas de besoin. Il existe parfois des méthodes ou des bidouilles pour faire tourner certains jeux réticents (pas tous donc), mais elles sont souvent contraignantes ou hasardeuses (voire obscènes). Non, vraiment, garder un Win 98 est de loin la solution la plus efficace pour ne pas s'embêter. Jouer à des jeux récents est aussi une solution.



par Bishop

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Faux semblants

1. Bonjour à toute l'équipe de Joystick !
2. Comment est l'ambiance dans le bureau à Joystick ?
3. Franchement rien que de lire vos articles (news, etc.) ça donne envie de travailler avec vous !

neofloNDW

1. Salut !
2. Ecoutez, pas mal du tout. On rigole bien ces derniers jours. Fait un peu chaud, mais on a des coca au frais.
3. Ouais, nous aussi on aime bien travailler avec nous, en fait. Et vous sinon, ça va ? (ndCaf : Hé, Bishop, quand t'auras fini de glander avec le courrier des lecteurs, tu pourras enchaîner sur tes douze pages qui prennent la poussière là ? Merci. Ah j'oubliai la phrase magique : magne-toi !).

Halte au pr0n

Quand je surfe sur le Web, j'ai un tas de fenêtres qui s'ouvrent à droite, à gauche de mon écran. En général, c'est de la pub. Soit. Mais hier c'est un gros site porno qui s'est affiché. Bon le cul c'est bien, mais je décide malgré tout de fermer la page. Résultat : une de perdue, dix de retrouvées. Mon souci c'est que depuis ce jour-là et à chaque démarrage d'Internet Explorer, j'ai la page web de « allsearchweb.com ». Comme si ce n'était pas suffisant, toutes les dix minutes environ, j'ai cinq pages Web bien dégueulasses (NDLR : avec des poils, donc) qui s'affichent toutes seules ! Comment faire pour me débarrasser de ce problème et surtout comment m'en prémunir ?

Lapin de Oye Plage

Pour le nettoyage intensif, rien de tel qu'un petit coup d'Ad Aware (www.lavasoftusa.com). Vérifiez également que vos réglages dans Internet Explorer (Outil > Options Internet > Onglets Sécurité et vie privée) soient au moins sur « Moyen ». Enfin, envisagez d'installer un bloqueur de popup et de pubs. La google bar (toolbar.google.com) peut s'en charger. Sinon, vous pouvez envisager d'installer un browser qui fait tout cela, comme Netcaptor (www.netcaptor.com), notre chouchou. Vous pouvez vous tourner également vers Crazy Browser (www.crazybrowser.com) qui a le bon goût d'être gratuit (mais qu'on apprécie moins).

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Le prix du plastique

Le DVD, c'est super génial, il y a trop de trucs géniaux dessus. Mais pourquoi mettre un boîtier aussi épais qui prend plein de place sur les étagères ?

Plein de lecteurs

Pour une raison toute conne (et récurrente) : la thune. Les boîtiers « slim », plus fins, dont rêve Caféine pendant les réunions entre big boss sont nettement plus chers. Donc pour l'instant, on garde les gros (je parle toujours des boîtiers, hein, pas des rédacteurs en chef). Et pourquoi ne pas mettre des pochettes cartonnées façon CD, allez-vous me demander ? Parce que justement cela ressemble trop à l'édition CD du magazine. Du coup, les ventes en kiosques seraient sources d'innombrables erreurs (que certains arrivent déjà à faire, j'ai les noms). Mais promis, dès que cela sera possible, les boîtiers subiront une cure d'amaigrissement.

FRAPPER UN JOUEUR A TERRE C'EST MAL
PAYER L'ARBITRE POUR LE FAIRE, C'EST MIEUX

CHAOS LEAGUE

UN SITE INCONTOURNABLE A VISITER
WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM



la meilleur facon de jouer !



FOCUS
HOME INTERACTIVE

TRIBES : VENGEANCE TRIBES : VENGEANCE TRIB



Novembre 1998 : Half-Life vient de sortir, les joueurs se défoulent sur Quake 2 et Unreal pendant que les dinosaures s'adonnent encore à Quakeworld et Team Fortress. Sans que personne ne s'y attende, Dynamix accouche de l'enfant prodigue du multijoueur : Tribes est né. Bien avant Battlefield 1942, il proposait déjà des cartes de plusieurs kilomètres carrés, des véhicules, des serveurs pouvant supporter jusqu'à 64 joueurs et des messages vocaux préenregistrés. Ajoutez à cela un netcode solide, des classes de personnages modulables, une interface de commandement complète et un jetpack permettant de voler à plusieurs centaines de kilomètres à l'heure. En fait, Tribes ne possédait que deux défauts : il ne bénéficiait d'aucune campagne publicitaire au point de ne pas être distribué en France et sa complexité avait tendance à rebuter le joueur moyen.

Mars 2001 : la masse joue à Counter-Strike sous le regard condescendant des dinos qui ont fini par se mettre à Quake 3. Dynamix retourne sur la table d'opération, mais l'accouchement s'annonce mal et Vivendi taille dans le vif à grands coups de scalpel. Avant de rendre l'âme, l'équipe de développement accouche d'un bébé prématuré : Tribes 2 vient de naître. Le papa était ambitieux : Dave Georgeson voulait de nombreux véhicules, des cartes gigantesques et des matchs épiques, il finira chef de projet sur Planetside. Contrairement à son grand frère, Tribes 2 propose un gameplay plus lent et plus tactique. Les hardcore-gamers lui tournent le dos, le grand public est toujours aussi réticent mais les fans finiront par sortir Tribes 2 classic, un mod singeant la jouabilité du premier épisode.

Novembre 2002 : la masse ne se lasse pas de Counter-Strike tandis que les dinos s'ennuient en attendant Doom 3 sans trop y croire. Contre toute attente, Vivendi arbore son masque de nécromant et confie à Irrational Games la lourde tâche de ressusciter la légende. Après 19 mois de gestation, j'ai accompagné Caféine au centre d'échographie de Vivendi : le bébé s'annonce bien, les fans de la première heure ne seront pas déçus.

Sorti en 1998, Starsiege : Tribes exauça le plus vieux rêve de l'homme : rejoindre Icare dans les cieux et éventuellement lui coller une roquette dans la tête avant de se tirer avec son flag. Le jetpack du premier Tribes offrait la possibilité de voler et procurait une formidable sensation de liberté. Celui de Tribes : Vengeance vous emmènera au septième ciel.



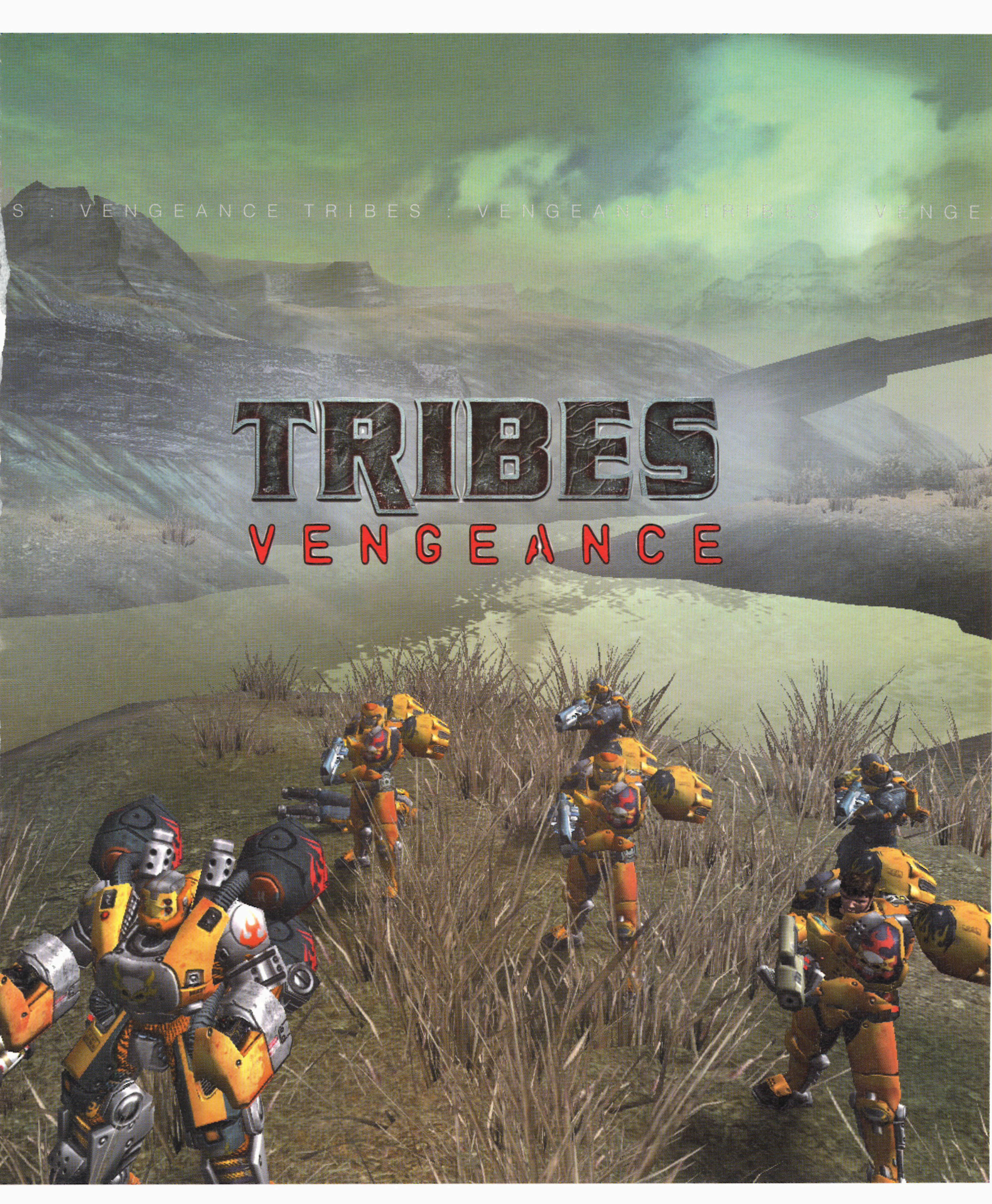
Un radar, une jauge de vie, une autre d'armure… Ça va, on n'est pas perdu.

Dans une galaxie lointaine, il y a très très longtemps

PAR dr.loser

Comme cela se fait de plus en plus, Tribes : Vengeance possède deux concepteurs. Michael « KineticPoet » Johnston a réalisé la partie multiplayer tandis qu'Ed Orman a conçu une véritable campagne solo tout

GENRE : FPS
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL
DÉVELOPPEUR : IRRATIONAL GAMES/AUSTRALIE
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2004


S : VENGEANCE TRIBES : VENGEANCE TRIBES : VENGE
TRIBES
VENGEANCE



Bon les gars, c'est la dernière fois que je vous le dis, pas de pique-nique aujourd'hui !





en dirigeant l'ensemble du projet. L'histoire se déroule quelque 300 avant Tribes 1 et raconte le destin des Phoenix, des Blood Eagles et des Imperials. La trame du scénario est inspirée de Cryptonomicon, un roman de Neal Stephenson qui compte trois intrigues en croix se déroulant entre 1941 et 1999. Dans le jeu, une mission vous met dans la peau d'un guerrier Phoenix en armure lourde combattant pour sauver sa misérable vie. Lors de la suivante, vous incarnez la Princesse Impériale Julia, une championne qui tente de faire gagner son équipe au sport national. Puis vous voilà de retour en enfance, à l'époque où Julia n'était qu'une gamine, vous allez devoir utiliser un jetpack bien trop puissant pour votre jeune âge afin d'échapper à la mort. Si la narration est originale, le jeu reste assez linéaire et propose une fin unique que vous atteindrez au bout de 16 chapitres après 10 à 20 heures de jeu. À vrai dire, nous nous sommes principalement intéressés aux capacités du jeu en multiplayer, si la campagne solo est réussie, ce sera la cerise sur le gâteau.

C'est un avion ? C'est une fusée ? Non, c'est un skieur



Irrational Games a décidé de se focaliser sur ce qui fit le succès de Tribes : des matchs rapides et un gameplay nerveux. Exit le client mail et le navigateur intégré de Tribes 2, exit les bases mobiles et la vingtaine de packs différents, exit l'interface de commandement incompréhensible. Vous pourriez croire que Tribes : Vengeance est une version simplifiée de Tribes 2, mais ce serait confondre « épurer » et « simplifier ». Michael Johnston, le concepteur de la partie multiplayer, est l'un des cerveaux du gameplay de Tribes : Vengeance. Plus connu sous le nom de KineticPoet, il fit partie des légendaires joueurs de l'équipe Imperial Elite qui dominaient déjà les compétitions US en 1999 grâce à leur maîtrise du ski. J'en vois qui ne suivent plus, c'est le moment de vous parler du bug qui fit de Tribes le FPS le plus rapide du monde : en quelques mots, le ski de Tribes est au bunny hop de Quake ce que le F16 de Lockheed est à la Formule 1 de Ferrari. Il permet de ne pas perdre de vitesse quand on dévale une pente : la vélocité accumulée en chutant peut être transformée en vitesse horizontale si le joueur réussit à glisser correctement le long d'une dénivellation. En enchaînant des sauts en jetpack et du ski, les bons joueurs de Tribes avoisinent constamment les 150 km/h, les meilleurs font des pointes à 350 km/h. KineticPoet a rendu les mouvements encore plus nerveux en boostant l'impulsion initiale du jetpack et en intégrant du air control aux physiques. En clair, votre jetpack répond plus rapidement et vous pouvez contrôler les mouvements de votre personnage en chute libre. « Un gameplay plus facile à prendre en main mais impossible à maîtriser », tel est le mantra d'Irrational Games. Histoire de pimenter le jeu, certaines cartes possèdent des bumpers qui vous procurent une légère accélération. Vous pouvez aussi déployer ces « catapultes » sur la carte afin de concevoir des trajectoires vous permettant de maximiser votre élan et d'arriver sur le drapeau adverse à une vitesse supersonique. Tribes : Vengeance propose aussi des véhicules mais ils ne remplaceront jamais la rapidité et l'effi-





Le design des armes est ultra-détaillé, avec plein de petites animations lors des tirs.



cacité d'un joueur entraîné au jetpack. Nous avons pu essayer deux d'entre eux : le Rover, un buggy qui peut aussi faire office de point de respawn mobile et le « pod », un aéronef monoplace sphérique très maniable. Reste encore à découvrir l'Assault Ship qui permettra de lancer des attaques aéroportées et le JumpTank qui, comme son nom l'indique, est un char d'assaut capable de faire des bonds.

String, slip ou boxer ?

Irrational Games n'a pas hésité à bouleverser les caractéristiques des trois types d'armures. La Light est encore plus légère que dans les premiers épisodes et son poids lui permet de rester longtemps en l'air et de prendre une vitesse affolante. Un simple coup direct suffit quasiment à vous tuer mais pour peu que vous ayez le courage de réaliser un disque jump (le cousin du rocket jump de Quake), plus personne ne pourra vous rattraper. Les fans l'auront compris : oui, le Spinfusor, l'arme emblématique de la série (un lanceur de disques énergétiques), est évidemment au rendez-vous. L'armure légère est toujours la seule à pouvoir utiliser le fusil laser permettant de sniper et elle permet à présent de déployer des tourelles et autres stations d'inventaires. La Medium est plus proche de l'armure légère des précédents épisodes. Seule cette armure permet de manier le Buckler, un bouclier semblable à celui de Captain America que vous pouvez lancer à une cinquantaine de mètres et dont vous contrôlez la trajectoire. Dans la plupart des cas, il fait demi-tour après 50 mètres et revient entre vos mains. Grâce à lui, vous pouvez aussi dévier les disques ET les joueurs adverses. Afin de stopper un attaquant très rapide, la solution la plus efficace qu'avaient trouvée les joueurs de Tribes était de s'interposer en plein vol avec leur corps pour réaliser un « body block ». Grâce au Buckler, non seulement les défenseurs pourront dévier les disques sur lesquels l'attaquant ne manquera pas de tirer, mais ils pourront aussi repousser le joueur ennemi au loin. Un peu trop loin d'ailleurs sur la version que j'ai pu essayer vu que l'attaquant et moi-même fûmes propulsés dans des directions opposées à... disons 800 km/h ?

L'armure lourde est celle qui subit le moins de modifications. Elle m'a semblé un poil plus rapide et plus maniable

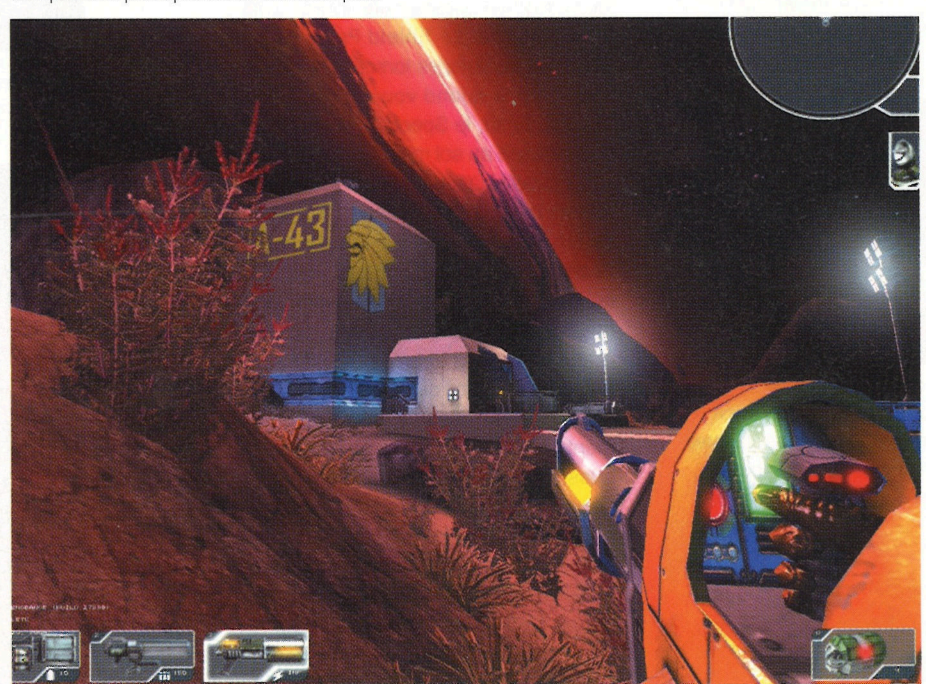


Roger, c'est quoi ton problème avec ce barbecue. Sérieusement ?

Le design des armures lourdes est réussi. Voir la main de son pilote dans ce bras artificiel aide à comprendre pourquoi on se traîne un peu.



La campagne solo vous met souvent en présence d'alliés contrôlés par l'I.A., qui pour une fois semblent très capables de se défendre seuls.





Les pods sont des véhicules très maniables mais pas franchement résistants. Ils promettent d'être agaçants entre les mains de bons pilotes.

que dans Tribes 2 et devrait tout naturellement être utilisée en défense pour bloquer l'accès au drapeau et en attaque par ceux qui maîtriseront suffisamment le ski pour compenser son poids. Elle est la seule à avoir accès au très redouté Mortar dont les projectiles verts hautement explosifs suivent une délicate parabole avant d'emporter dans la tombe les malheureux situés au point d'impact. Contrairement aux jeux basés sur des classes de personnages, les trois armures de Tribes permettent de choisir les armes et les packs de votre choix ce qui offre un large panel de combinaisons.

Un pack, trois armes et une tourelle sur le dos

Dans ce nouvel épisode de Tribes, quelle que soit l'armure que vous choisissez, vous pourrez toujours emporter trois armes, un pack et un objet à déployer sur le champ de bataille. En revanche, elles ne transportent pas le même nombre de munitions. Par exemple, la Light embarque 8 disques, la Medium 12 et la Heavy 15. En plus de votre arsenal, vous vous fixerez sur le dos un pack à choisir parmi les quatre disponibles : le Repair Pack vous soigne et permet de réparer les éléments endommagés de votre base. L'Energy Pack recharge votre jetpack 10 % plus vite et peut aussi vous procurer une brève accélération. L'impact sur votre vitesse n'est pas flagrant mais dans un jeu où tout est question de mouvements, il est énorme. Le Shield Pack bloque 25 % des dommages lorsqu'il est désactivé et 75 % quand vous le mettez en marche. Enfin, le Speed Pack augmente votre vitesse au sol mais n'influe pas sur votre rapidité à ski : le Heavy marche à 25 km/h sans Speed Pack et montera à 36 km/h avec, tandis que le Light passera de 36 à 60 km/h. Autant vous dire qu'il sera indispensable aux défenseurs pour déployer rapidement des tourelles et des stations d'inventaires. Notez que les packs possèdent à présent leur propre réserve d'énergie et ne consomment plus celle du jetpack. L'arsenal a aussi subi de profonds changements. Les grands classiques sont encore là mais le fusil à plasma, l'ELF, le targeting laser, les missiles guidés et la plasma lance ont laissé la place à cinq nouvelles armes : le Rocket Pod tire une nuée de six mini-roquettes que vous pouvez diriger en plein vol. La lenteur des projectiles et leur faible aire d'effet limitent leur efficacité aux véhicules et aux cibles immobiles. Inutile d'espérer s'en servir en intérieur comme d'un super shotgun : les roquettes n'explosent qu'après avoir parcouru 5 mètres. Le Burner envoie des projectiles inflammables, idéals pour détruire les éléments statiques de la base adverse. L'épée à plasma est, vous l'aurez deviné, une arme de corps à corps, le Buckler vous le connaissez déjà et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : le grappin ! Il porte à environ 50 mètres et s'accroche à n'importe quelle surface. Si vous n'êtes pas impressionné, vous changerez d'avis le jour où vous verrez un ennemi lancé à plus de 200 à l'heure faire un virage à 180° en s'accrochant à un arbre. Le grappin s'agrippe aussi aux autres joueurs et aux véhicules ce qui permet à un Assault Ship de traîner derrière lui une grappe de joueurs.



Suivez le guide les gars, la fiesta c'est par là, je vois de la lumière. Et de la fumée.



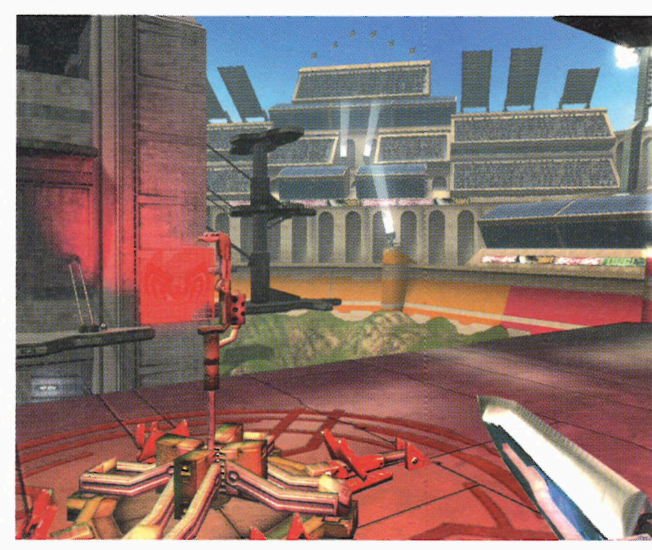
On retrouve les grands classiques de Tribes, comme les barrières énergétiques filtrantes qui empêchent l'équipe ennemie de rentrer dans la base adverse.

De 2 à 32 avec ou sans drapeau

Le CTF est au centre des cinq types de jeux que proposera Tribes : Vengeance. Les différentes cartes sont prévues pour 2 à 32 joueurs mais les matchs se feront probablement aux alentours de 8 par équipe. Le drapeau n'est pas le seul élément tactique pré-

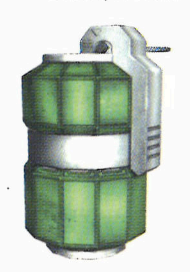


Ce drapeau holographique innocent est à l'origine de bien des morts. Vilain drapeau va.



De la trajectoire des armes

L'un des points forts de Tribes est de proposer des armes dont les projectiles ont une vitesse finie, ils ne vont pas à la vitesse de la lumière à part pour le fusil laser. Elles nécessitent donc toutes d'anticiper la trajectoire de l'ennemi et du projectile. Là où ça se corse, c'est que ces derniers héritent d'une partie de la vitesse du tireur. Ainsi, si vous vous déplacez latéralement, vos tirs seront déviés dans la direction de votre mouvement. Sachant que le joueur moyen de Tribes se déplace à plus de 100 km/h et qu'il touche rarement le sol, je vous laisse imaginer l'habilité nécessaire pour ajuster un ennemi : inutile de compter sur la puissance de votre arsenal pour battre un joueur plus doué que vous.





Certains maps sont clairement destinées aux «sportifs».



sent sur le terrain : votre base contient des stations permettant de vous équiper et des distributeurs de tourelles, mines et autres objets à déployer sur la carte. Il vous faudra défendre tout ce bazar ainsi que les générateurs qui alimentent votre base sous peine de devoir combattre en armure moyenne avec les armes les plus basiques. Toute la finesse du CTF de Tribes : Vengeance vient de cette multitude d'objectifs. Il faut gérer l'attaque et la défense des bases et des drapeaux, trouver les points faibles dans la stratégie adverse et ne pas hésiter à basculer d'une tactique à l'autre pour les exploiter. Le résultat est un style de jeu complexe et très dynamique où les joueurs doivent être parfaitement coordonnés.

Un style baroque épuré ? Si si, ça existe

Irrational Games a modifié le moteur 3D d'Unreal Tournament 2004 afin d'afficher de vastes paysages et des collines à l'arrondi idéal pour le ski. Je ne suis pas tombé de ma chaise devant le résultat, finalement assez sobre, mais il faut admettre que ce style épuré et sans fioritures est l'environnement idéal pour un jeu multiplayer aussi technique et rapide. Idem pour les explosions et le moteur gérant les particules qui ont le bon goût de ne pas saturer le joueur d'informations. Le style graphique des artefacts et des armures est baroque à tendance rétro-futuriste. Par exemple, vous amorcerez la mitrailleuse rotative de la même façon que vous avez l'habitude de faire démarrer votre tronçonneuse : en tirant sur une ficelle pour lancer le moteur. Comment ça, je suis le seul à avoir une tronçonneuse ici ? Les armures ont toutes une silhouette très différente, ce qui permet de les distinguer de loin. Celles destinées à la morphologie féminine respectent la règle à présent bien établie : dans les jeux vidéo, les femmes ne possèdent aucun organe vital dans les jambes, le ventre et surtout pas dans la poitrine, inutile donc de surcharger ces zones par une armure encombrante. Le jeu utilise pas moins de trois moteurs pour gérer les physiques : le Havok se cantonne aux véhicules, aux animations des personnages morts et à certains objets de la campagne solo. L'Unreal Engine s'occupe de la trajectoire des projectiles. Enfin, les développeurs ont créé le moteur Fusion pour les déplacements des joueurs. L'ensemble est cohérent et fonctionne parfaitement.



L'Unreal Engine modifié de ce Tribes 3 offre des graphismes plus qu'honnêtes.

Le nirvana est pour la fin de l'année

La version que j'ai essayée était complète à environ 70 % et Irrational Games prévoit une alpha très prochainement. Si tout se passe comme prévu, une démo bêta publique débutera en été et le jeu passera Gold en octobre 2004. La masse continuera de s'éclater sur Counter-Strike, les dinos attendront sans trop y croire la sortie de Quake 4 mais les joueurs qui n'ont pas peur de se prendre une grande claque et qui carburent à l'adrénaline pure passeront sans aucun doute à Tribes : Vengeance, qui s'annonce comme le digne héritier du premier épisode.

Les questions du pinailleur

Avec une version finalisée à 70 % pour se faire une idée du jeu, il restait évidemment pas mal de questions en suspens. Dans ce genre de cas, le mieux est de demander directement aux concepteurs (Michael Johnston, Senior Designer et Ed Orman, Lead Designer), qui se sont fait une joie de répondre à nos interrogations existentielles.



En temps que Senior Designer, Michael Johnston a la lourde charge de ne pas décevoir les fans de la série.

Joystick : *Dans la version de Tribes : Vengeance que j'ai pu essayer, le câble du grappin reste toujours parfaitement droit. De plus, il peut traverser de minces épaisseurs comme le coin d'un mur ou des arbres, par exemple. Comptez-vous changer le comportement du câble avant la version finale ? Si oui, pouvez-vous détaillez ?*

Michael Johnston : Le câble est conçu pour être toujours droit. À son extrémité (où le grappin accroche la surface), on trouve une petite section de câble qui peut traverser les obstacles. Ce qui rend possible de se balancer autour des piliers, des rebords et des coins de bâtiment. Sans cela, il serait quasiment impossible à utiliser ! Nous avons encore beaucoup de travail pour régler le grappin avant la sortie. Il faut que l'on soit sûr de l'utilité et du fun qu'il apporte, sans rendre le joueur qui l'utilise impossible à chasser et à abattre. On peut travailler sur la vitesse, la force, la détente du câble, de même que sur la solidité avec laquelle il peut agripper diverses sortes d'objets, sur la vitesse de vol du crochet, etc.

Pour l'instant, le joueur peut s'accrocher aux véhicules avec le grappin. Sera-t-il possible de traîner une dizaine de coéquipiers avec un véhicule volant ?

MJ : C'est pour l'instant possible, mais il est encore trop facile de rester accroché. Se cramponner derrière un véhicule devrait rester un challenge. Le joueur devrait prendre soin de ne pas rompre son câble, par exemple. On continue de travailler là-dessus. Notre intention est aussi de simuler le poids des joueurs pour que le véhicule soit logiquement ralenti quand il traîne une armée de joueurs.

Les joueurs des deux premiers Tribes pouvaient porter un grand nombre de mines et les disposer rapidement sur une portion de la carte. Vengeance fixe la limite à une seule mine. Pourquoi un changement aussi drastique ?

MJ : Nous avons remanié tout l'inventaire du joueur. À présent, vous choisissez une armure, quelques armes et un pack. Vous ne vous occupez plus des mines, des munitions ou des différentes grenades. On a voulu quelque chose de nouveau pour les mines. Elles sont « déployables ». Les « déployables » dans Tribes : Vengeance fonctionnent différemment de Tribes 1 et 2. Ils apparaissent aux stations dans votre base et vous n'avez qu'à passer dessus pour les prendre et les déployer où vous voulez. Cela nous permet de contrôler combien de « déployables » de chaque type seront disponibles sur chaque carte. En plus, ça a le mérite de rendre les bases plus intéressantes structurellement et stratégiquement.

Comment allez-vous limiter le nombre de tourelles déployées simultanément ? Dans la version que j'ai essayée, je n'ai pas vu de tourelle détruite réapparaître à sa station d'origine.

MJ : Tous les éléments à déployer (tourelles incluses) fonctionnent comme les véhicules. Ils apparaissent aux stations qui leur sont dédiées. Ils ne réapparaîtront à cet endroit qu'un certain temps après leur destruction. Ce temps de

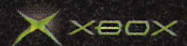
LE PLUS BRILLANT DES VOLEURS
EST CELUI QUI RESTE DANS L'OMBRE.

DARK PROJECT
DEADLY SHADOWS

LE JEU MYTHIQUE QUI A LANCÉ LE GENRE "INFILTRATION" EST BIENTÔT DE RETOUR...

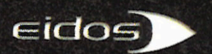














Sortez de l'ombre sur darkprojectgame.com

Dark Project : Deadly Shadows © Eidos, 2004. Published by Eidos 2004. Developed by Ion Storm. Dark Project, Dark Project: Deadly Shadows, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries



Le Jump Tank devrait mettre de l'animation sur le terrain.

« respawn » sera visible grâce à des jauges lumineuses disposées sur la station. Du coup, chaque équipe a, sur chaque carte, un nombre de tourelles défini. En théorie, toutes ces tourelles peuvent être déployées au même moment. Cependant, il existe une distance de sécurité entre elles. Ça empêche de blinder une seule pièce avec.

Le bouclier semble l'arme de défense idéale pour effectuer un « body block » (faire écran de son propre corps pour intercepter un attaquant et l'empêcher de choper le drapeau). J'ai essayé, mais aussi bien mon adversaire que moi avons été propulsés dans des directions opposées à plus de 500 km/h. Est-ce la réaction prévue pour la version finale ?

MJ : Ah, c'était un bug ! Le bouclier est censé repousser quelqu'un lorsque celui-ci vous rentre dedans, mais pas avec cette force ! En tout cas, oui, c'est assurément un outil pour le « body block ». Au lieu de simplement stopper un ennemi en l'air, vous devriez vraiment le dégager de sa trajectoire. Et je suis sûr que les joueurs trouveront d'autres utilisations intéressantes.

Les catapultes semblent totalement incapables de propulser les joueurs en armure lourde. C'est normal ?

MJ : Encore un bug. Toutefois, une fois cela corrigé, les armures lourdes ne devraient évidemment pas être propulsées aussi vite qu'un type en armure légère.

Sera-t-il possible de changer son armure lors d'un passage à l'une des stations d'inventaire déployées sur le champ de bataille ?

MJ : C'est pour le moment possible à cause d'un bug. En fait, seuls les inventaires de la base et la station du Rover offriront de nouvelles armures, comme dans Tribes 2.

Combien de cartes seront disponibles pour 2, 8, 16 et 32 joueurs ?

MJ : Notre but est de peaufiner douze à quinze cartes, chacune supportant plusieurs modes de jeu.

Pourriez-vous me fournir des détails sur le Tank et l'Assault Ship ?

EO : Le Jump Tank est équipé d'un canon principal contrôlé par le pilote. Il y a aussi une mitrailleuse montée sur tourelle pour un équipier. Non seulement le Tank peut manœuvrer sur de nombreux terrains, mais il dispose aussi de jets capables de le faire sauter en l'air. Cela permet au tank de se positionner à des endroits inaccessibles aux autres véhicules, tout comme éviter le feu adverse (bien que l'utilisation de ces « jump-jets » soit limité).
L'Assault Ship ressemble au Huey, à quelques importantes différences près. Il est fortement blindé et capable d'envols ou d'atterrissages verticaux. Le pilote contrôle le véhicule ainsi que la tourelle de bombardement à l'avant. Sur les côtés, deux postes équipés de canons anti-aérien, avec près de 180° d'angle de tir chacun sont disponibles. C'est un adversaire intimidant quand l'équipage est au complet.

La campagne solo dispose de son lot de personnages importants, ce qui promet une immersion réelle. Pas comme le pauvre training de Tribes 2...




Street credibility*
Typhoon
Design by BCD
50 | Édition limitée
Racing Spirit
Super tendance
pour bouger en ville.
Le nouveau Typhoon Racing Spirit,
avec son look stylé, me donne une
totale liberté. Moteur performant,
partie cycle agile, aileron et déco
spécifiques BCD, il est trop fort.
1590 € Prix TTC. Tarif au 01/05/04.
Official Series
brembo
PIAGGIO
Pour l'achat d'un
Typhoon
Racing Spirit,
repars avec
un T-Shirt
exclusif BCD**
BCD
Aileron BCD
* Crédibilité par la rue ** Offre valable dans la limite des stocks disponibles, chez les concessionnaires participant à l'opération.
PIAGGIO
www.piaggio.com

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 70 2004** et **www.persomobiles.fr**.

- **Aboiement chien** 66001
- Actualités années 30 NEW 66097
- **Bruits érotiques** 66069
- Chant "C'est la lutte finale !" 66052
- Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
- Chasse d'eau 66005
- Cri d'horreur Femme 66006
- Cri de Tarzan 66053
- Délire chinois 66009
- Explicit lyrics NEW 66087
- Fou rire 66012
- **Miaulement chat** 66013
- **Pets** 66014
- Rire bête 66015
- Rots 66016
- Sifflet (Ouah, le canon) 66019
- US Police "Hands up" NEW 66078
- **Vieux téléphone** 66026
- Voix " Ca va pas la tête ?" NEW 66096
- Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
- Voix "Allo ? Qui me parle ?" 66073
- Voix "Allo, ici la terre" 66063
- Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
- Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
- Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
- Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
- Voix "Camarade" 66032
- Voix "Comme je suis fort"... "Et beau !" NEW 66095
- Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
- Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
- Voix "Hasta la vista, baby" 66075
- Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
- Voix "La loi, c'est moi" 66050
- Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
- Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
- Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
- Voix "Ouvrez, police !" 66044
- Voix "Qui c'est qui a pété ?" NEW 66068
- Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne" 66048
- Voix "Ta mère !" NEW 66099
- Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
- Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
- Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
- Voix d'aéroport 66020
- Voix de canard 66021
- Voix de supermarché NEW 66102
- Vomissements 66023
- +90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

4500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 4500 sonneries:

PAR THÈME
Sur le **0899 70 2004**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au **61211**.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le **0899 70 2004** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey Oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211** Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899 70 2004**, rubrique sonnerie, ou envoyez **NEW** au **61211**.

SMS+ 61211

61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 4500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.) Pour choisir, écoutez-les au **0899 70 2004**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence... Ex. : 558189 pour Marie...55818.

RAP / RNB

- 03 Bonnie and Clyde M 55305
- 113 fout la merde 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 4 my people 56993
- **Aïcha (RNB 2004)** 53714
- All good 54745
- Angel 54380
- **Angela** 55594
- Antilop SA party 53689
- Anything goes 53240
- Are you that somebody 55687
- **Art de rue** M 55607
- Assassin de la police 55299
- Au summum M 54580
- Avec classe 55024
- **Baby boy** M+ 53068
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- **Bada boom** 53553
- Banana style NEW 53831
- Beautiful M+ 54511
- Because I got High 56971
- Belsunce breakdown M 56612
- Black suits comin' 55567
- Bling Bling NEW 53873
- Block party 55777
- Break ya neck M 54378
- Breakin' Out NEW 53796
- Bump bump bump M 54113
- California Love 54245
- Ces soirées-là 55734
- Changes 54247
- Clap back 53547
- Cleaning out my closet 55672
- Clint Eastwood 56644
- Craziest NEW 53775
- Crazy in love M 54643
- Dance for me NEW 53868
- Dilemma M 55917
- Dis moi si j'te saoule 53521
- DJ M 54647
- Dr. Hannibal M 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle est à toi 55570
- Entre deux mondes 54963
- **Eternellement** M+ 53675
- Evasion 53609
- Family Affair 56799
- Foolish 56315
- Forgot about Dre 54249
- Freestyler 55582
- Frontin' 54855
- Fuck it NEW 53824
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta Nation 53473
- Gangsta's Paradise 56685
- **Get busy** M 54661
- Gravé dans la roche M 54495
- Hey Mamma 53502
- Hey oh M+ 54957
- Hey sexy lady M 54388
- **Hey ya** M+ 53172

RAP / RNB (suite)

- Hotel NEW 53856
- I Can 54138
- **I don't wanna know** 53758
- I know what you want M 54373
- I need a girl 56301
- I'm still in love with you 53469
- **In da club** M+ 54158
- J'ai des choses à te dire 53258
- **Je reste ghetto** 53756
- Killing me softly 56362
- **L'orphelin** 53552
- Le mur du son M 54497
- Le son des bandits 56054
- Lose yourself M+ 55215
- Ma Benz M+ 55287
- Ma conscience 54587
- Manque d'argent NEW 53759
- Match nul M 54501
- Milkshake 53533
- Millionaire NEW 53827
- Miss Jackson 53731
- **Modern times** 53587
- **My band** NEW 53795
- Naughty girl NEW 53687
- Noble art M 54758
- Number One 53227
- On s'en sort bien 55680
- One call away NEW 53757
- **P.I.M.P** M+ 54992
- Par tradition 53690
- Parce qu'on vient de loin 53228
- Parle-moi 53557
- Partout où j'irai NEW 54497
- Petit frère 55610
- Pour ceux 54964
- Quand on te dit NEW 53808
- Qui suis-je ? 53556
- Qui veut la peau de mon Crew 55288
- Rap business 55888
- Real slim shady M 56618
- Reviens dans ma vie NEW 53555
- Ronde de nuit 53141
- Sales gosses 54773
- **Sans (re)peres** M+ 53150
- Seul au monde NEW 53834
- **Sexy pour moi** M+ 53381
- **Shut up** M+ 53424
- Slow Jamz 53684
- Stan 56634
- **Still D.R.E.** M 54246
- **Suga suga** 53554
- **Superstar** 53513
- Survivor M+ 56637
- The next episode 56632
- Thoia thoing M 53147
- Trick me NEW 53828
- **Turn me on** M+ 53504
- Un ange dans le ciel NEW 53802
- Visions chaotiques 53583
- Without me M 56143
- X NEW 53777
- Y a pas de mérite 53151
- **Yeah** 53624
- +390 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

- '74 - '75 54945
- 7 seconds 56234
- A question of time 54920
- About a girl 54143
- All the things she said 55136
- Amazing 53619
- Angels 54686
- Anthem 54978
- Anyplace, Anywhere, Anytime 54853
- Asche zu asche 54314
- Baby I love U 53331
- Basket Case 55791
- Beat it 54278
- Beautiful Emilie 53612
- Billie Jean 56202
- Black or white 55711
- Blackened 54134
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- Bring me to life M 54364

POP / ROCK (suite)

- By the way 56555
- Californication 56760
- Can you feel the love tonight 53176
- Clocks 54312
- Cocaïne 56940
- Come as you are 55713
- Come clean NEW 53807
- Come undone M 54177
- Danse sur la merde (qui passe à la radio) NEW 53867
- Déshabillez-moi 53265
- Don't give up (2003) 53561
- Don't leave home NEW 53813
- Don't tell me NEW 53768
- Du plus haut 55281
- Enjoy the silence NEW 53884
- Enter sandman 55654
- Every breath you take 55817
- Everything NEW 53825
- Family portrait M 54510
- First day of my life NEW 53809
- Flowers 53268
- Fortune faded 53336
- Georgia on my mind 56405
- Going under M+ 53041
- Harder to breath NEW 53826
- Hotel California 56765
- Hysteria M+ 53546
- I could never be your woman NEW 53843
- I feel good 56408
- I love rock'n'roll 55640
- Ich will 54385
- **In the shadows** 53355
- Just for you NEW 53770
- Kashmir 54415
- La grange 53171
- Left outside alone NEW 53773
- Life is life M+ 54485
- Love profusion 53545
- Mushaboom NEW 53771
- Mutter 54575
- Narcotic 53535
- New born 54137
- Nothing else matters 54135
- Paint it black M 55750
- Protège-moi 53524
- Raining blood 54432
- Rape me 55349
- Satisfaction 56475
- **Seven nation army** 54334
- She wants to move NEW 53671
- Sing for absolution NEW 53769
- Sk8er boi M 54159
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water M 55427
- Smooth crimal 54280
- So yesterday + 53351
- Sonne 54374
- Stairway to heaven 56790
- Stuck on you + 54956
- Take me out 53748
- The call of Ktulu 54133
- The final countdown 54551
- The man who sold the world 55344
- The unforgiven 54136
- Thriller 54277
- Total eclipse to the heart M+ 53463
- **Toxic** 53558
- Try NEW 53874
- Under the bridge 54085
- We are the champions 56764
- White flag 54942
- +610 Pop/Rock! 1561
- +10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

- 20 ans NEW 53829
- À l'envers à l'endroit 55676
- A tes souhaits NEW 53766
- Bongo Bong 54454
- C'est quand le bonheur 54922
- Cendrillon 56122
- Cinglés 54987
- Dernière danse M 54382
- Divine excuse 53192
- Electra Star 53527
- **J'ai demandé à la lune** M 56096
- Kangourou nomade NEW 53773
- **L'aventurier** M 56097
- La maison de disque NEW 53767
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Le vent nous portera NEW 56769
- Machistador + NEW 53844

ROCK FRANÇAIS (suite)

- Mala Vida 56178
- Moddadiction NEW 53798
- Motivés 55632
- Popstitute NEW 53872
- Salut à toi 54033
- Si pour te plaire NEW 53772
- Tout envoyer en l'air NEW 53688
- Un jour en France 56383
- +150 Rock Français 1548

HARD ROCK

- Aces high 54407
- At the end of August NEW 53794
- Back in black 54392
- Behind blue eyes NEW 53481
- **Chop Suey** 53113
- Every you every me 54282
- Faint 54671
- Fear of the dark 54408
- Feeling this 53357
- **From the inside** 53578
- Hell bells M+ 55273
- Highway to hell 55688
- In the end M 54219
- In too deep 55782
- Last train home NEW 53797
- Mobscene M 54490
- **My immortal** M 53480
- My Sharona M+ 53465
- No more lies - dance of death souvenir NEW 53810
- **Numb** M+ 54896

Star Academy
- De l'eau M 59689
- L'orange M 59706
- La bamba M 59800
- Tout Starac: 0899 70 2004
- Photos, répondeurs, sonneries

- Pretty fly 55596
- Somewhere I belong M 54222
- Stalingrad NEW 53799
- Still waiting 54433
- The bitter end 54283
- Thunderstruck 54393
- TNT 54394
- +60 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

- 3ème sexe 54461
- À 20 ans 55310
- À chaque pas NEW 53811
- À nos actes manqués 54275
- À toutes les filles 53057
- Adieu jolie Candy 53786
- Ailleurs NEW 53859
- Ailleurs land NEW 53803
- Ainsi sois-je 54566
- Alexandrie Alexandra 56222
- Allan 54563
- Allumer le feu M 56228
- Assassine 54722
- Au bout de mes rêves 53210
- Au café des délices 55597
- Au mont sans soucis 54044
- Au soleil M+ 56300
- Aviateur 53443
- Bambina 53414
- Ca va dech 53497
- Chanson pour l'auvergnat 56482
- Comme d'habitude 54639
- Comme toi 54843
- Contre nature NEW 53875
- De l'eau 53647
- Des mots qui résonnent 55134
- Désenchantée 56214
- Dieu me pardonne NEW 53386
- Donner pour donner 53243
- **Dragostea din tei** NEW 53819
- Du rhum des femmes 55721
- Duel 53668
- Elle a les yeux revolver 54186
- Elle, tu l'aimes 55889
- En apesanteur 55549
- En chantant 55327
- Encore et encore 54267
- Encore une fois 54897
- Entre nous M 55456
- Envole-moi 54276
- Et l'on y peut rien M 54595
- Et si on dormait NEW 53791
- Eve lève-toi 54561
- Évidemment NEW 53858
- Face à la mer NEW 53903
- Fan 54356

VARIÉTÉS (suite)

- Femme des années 80 55315
- Femme libérée 53635
- Gaston y-a le téléfon qui son 55843
- Hymne à l'amour 54013
- Imbranato 55905
- Immortelle 55709
- Itsi bitsi petit bikini 54262
- Je m'en vais NEW 53800
- Je te promets M 54555
- KKOQQ 56075
- L'aigle noir + 55690
- L'été indien 56092
- L'orange 53333
- La prétention de rien NEW 53716
- La beuze-Le frunkp M+ 55210
- La bohême 55927
- La cancoillote 54017
- La fille du coupeur de joints 55803
- La salsa du démon 56229
- La solitudine + 54489
- La vie par procuration 54807
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Le pont Mirabeau NEW 53860
- Le prélude de Bach 53237
- Les filles de 1973 ont trente ans NEW 53760
- Les lacs du Connemara + 55331
- Leslie Brown NEW 53801
- Loin de toi NEW 53823
- Ma révolution NEW 53877
- Marie M 55818
- Merci NEW 53822
- Mistral gagnant M+ 54200
- Mon amant de St-Jean 55545
- On n'oublie jamais rien 53313
- Paris latino M 55162
- Positive Attitude NEW 53709
- Puisque tu pars 54842
- Quatre nuages NEW 53804
- Reviens (où te caches-tu?) 53349
- Sang pour sang 55883
- Sans bruit 53383
- Sans contrefaçon 56213
- Si demain... (Turn around) 53462
- Si tout s'arrête (it's a heartache) NEW 53882
- Sobri NEW 53905
- Spacer 54289
- Sur un air Latino 54529
- Tant pis 53335
- Toi c'est moi NEW 53404
- Tombé pour elle-L'île aux oiseaux 54721
- Tous les cris, les S.O.S. + 53693
- Tu seras 53639
- Tu vas me quitter 54319
- Viens jusqu'à moi NEW 53876
- Viens m'embrasser 53267
- Vous les femmes M 56008
- Yalla 53589
- +780 Variétés! 1564

ITALIE

- Sara perche ti amo 53282
- Se bastasse una bella cansone 53651
- Ti amo M 55568
- +10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

- An Alarc'h 53091
- Kalon Koat 53093
- Marv Pontkalleg 53096
- Tri Matelod 53088
- +10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

- Autant en emporte le vent-Nous n'sommes pas... 54760
- Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
- Avoir une fille 55862
- Belle 56109
- Gladiateur-Je reviendrai NEW 53842
- L'envie d'aimer 55603
- +10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

- Able to love 53003
- Aerodynamic 56613
- American life 54294
- Around the world 56116
- Asereje (the ketchup song) 55571
- Baby 53590
- Baby one more time 56115
- Barbie Girl 56114
- Bel mondo rulez 2.0 (it's all about you) 53415
- Bring that beat back 55890
- California Dreamin' NEW 53805
- Cha cha slide NEW 53830
- **Chihuahua** M+ 54121
- Children 56168
- Da funk 54120
- Daddy DJ + 56642
- Digital love 55698
- Dragostea din teï NEW 53820
- Emotion 54754
- Follow me 54662
- Get it together (remix) 53474
- Higher than the sun NEW 53806
- **Hit my heart** NEW 53832
- Hypnotic tango 54782
- I'm a slave 4 U 56874
- **Illusion** 53304
- In the ghetto 53249
- Insomnia 56161
- Music 56147
- **Pump it up** + 53734
- **Satisfaction** M+ 54114
- Summer Jam 2003 M+ 54778
- Sweet dreams 55089
- The magic key M 54423
- Wordy Rappinghood NEW 53833
- +300 Dance! 1559

DISCO

- And the beat goes on 56568
- Born to be alive 56152
- Celebration 56203
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
- Give me the night 54593

DISCO (suite)

- I will survive + 56631
- Y.M.C.A 56017
- +50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

- California dreamin' 56571
- Jailhouse rock 56414
- Johnny be good 54311
- The Loco-Motion 55510
- +50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

- Africa unite 55605
- Baggy trousers 56542
- Buffalo Soldier 56333
- Could you be loved 56767
- Don't worry, be happy 55693
- Exodus 56137
- Get up stand up 56135
- I shot the sheriff 56134
- Je sais pas jouer 55399
- L'hymne de nos campagnes + 56360
- La caraïbe 54666
- No woman no cry + 56758
- One step beyond 56546
- Positive Vibration 56066
- Rat race 53477
- Reggae night 55705
- Tout le monde debout 54858
- +60 Reggae! 1563
- +10 Ska! 1592

LATIN

- Bamboleo 55302
- El condor pasa 56399
- La Bamba M+ 56588
- Manuela 53266
- +40 Latin! 1579

ZOUK

- 1er gaou M 56485
- 7ème ciel 53507
- Alice, ça glisse 55608
- Ba moin en ti bo 56954
- Bizness 53505
- Bon pour le moral 55947
- Debrouya 53615
- Donne moi ton number 53329
- Laisse parler les gens M+ 54553
- Ma rivale, fiesta latina M+ 53182
- Move together 53616
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
- +30 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL

- A vava inouva 55318
- Abdel Kader M 55435
- Baba fine 53678
- Batwans Beek NEW 53749
- Chira France 55354
- Didi + 56698
- El Salam Alaikoum 53679
- Enfants d'Afrique NEW 53857
- Je veux vivre 54820
- Khay Khay NEW 53752
- La Takzibi NEW 53750
- Menfi 55432
- Samahtak Keteer NEW 53751
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- +30 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD

- Kal ho na ho NEW 53850
- Love in Nepal-Ek Anjaan Ladaki Se NEW 53849
- Love in Nepal-Mushkil Haï Mushkil NEW 53848
- Muskan-Ishq Hansata Hai NEW 53852
- Muskan-Jane Man Chupke NEW 53851
- +10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS

- Akira 55233
- Albator + 56719
- Babar 55295
- Barbapapa 56822
- Bibi phoque 56975
- Caliméro 55960
- Candy + 56610
- **Capitaine Flam** M 56717
- Cat's eyes 55129
- Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
- **Cowboy bebop** NEW 56363
- Daria 54440
- **Dragon Ball GT** M+ 54343
- **Dragon Ball Z** 56789
- Evangelion 55231
- Futurama 56989
- George de la jungle 54902
- Goldorak, go ! 54811
- Goldorak, le grand. 54808
- Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
- Goldorak-Le prince de l'espace 54809
- Gundam wing 54242
- Jayce et les conquérants de la lumière 54900
- Jeanne et Serge M 56979
- L'Âge de glace 56304
- L'Inspecteur Gadget M 56733
- La panthère rose M+ 56629
- Le Roi Lion 56261
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- Les Minipouss 54923
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs + 56986
- **Les Simpsons** M+ 56615
- Maya l'abeille 56601
- Mon voisin Totoro 56190
- Musclor-Les maîtres de l'univers 54350
- Nicky Larson 55235
- **Olive et Tom** 56714
- Princesse Mononoké 55072
- South Park 56705
- Tintin 54439
- Tom Sawyer 55963
- Yu-Gi-Oh! 54362
- +100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

- 24 heures chrono 53411
- 24 heures-Sonnerie de la CTU NEW 53422
- **Agence tous risques** M+ 56826
- Alfred Hitchcock présente 54908
- Alias 56319
- Amicalement vôtre + 56603
- Angel M 56851
- Arabesque 54341
- Arnold et Willy + 56844
- Benny Hill M 56820
- Beverly Hills 56729
- Bioman 56974
- Buffy contre les vampires 56616
- Bugs 56859
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo 56650
- **Charmed** + 56852
- Chips 55057
- Code Quantum 56802
- Dallas 56652
- Dead Zone 53492
- Derrick 56860
- Disparition (Taken) 53494
- Farscape 55300
- Fort Boyard 56919
- Fraggle Rock 53518
- **Friends-Thème** 56617
- Hawaï police d'état + 56818
- Jackass 53515
- K2000 56847
- La croisière s'amuse 56611
- La famille Adams + 56893
- La petite maison dans la prairie 56815
- Les animaux du monde 56795
- Les mystères de l'ouest + 56816
- Les têtes brûlées 56891
- Ma sorcière bien aimée 56827
- Mac Gyver + 56730
- **Magnum** M 56682
- Mariés, 2 enfants 56840
- Mission Impossible-Thème série TV M 56635
- Muppet Show 56944
- Papa Schultz 54901
- Profiler 56804
- San ku kaï 56716
- Sept à la maison 54357
- Shake it up (real TV) NEW 53814

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet (**écho, robot**...) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso! ***0899 70 2004***, rubrique sonnerie.

- Shérif fais moi peur 56894
- Smallville-Save Me M 54358
- **Stargate SG-1** M 56843
- **Starsky & Hutch** + 56651
- Starsky & Hutch-version U.S. NEW 53841
- Supercopter + 55350
- Un gars, une fille 56728
- Une nounou d'enfer 56863
- Urgences 56683
- X-Files + 56614
- Xena la guerrière 56838
- +180 Séries! 1551

FILMS

- 1492, Christophe Colomb + 56090
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
- **Amélie Poulain** M+ 56633
- American Beauty-Dead already 53501
- Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
- Arizona Dream 56794
- Austin Powers 56751
- Beetlejuice 55967
- Bodyguard-I will always love you 53011
- Borsalino 54971
- Braveheart M 55968
- Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
- Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
- Délivrance 56958
- Die Hard-Une journée en enfer 54895
- Dirty Dancing-She's like the wind 53733
- Dirty Dancing-Time of my life 53713
- Fantômas 54789
- Flashdance 56024
- Frère des ours 53423
- Ghost dog + 56796
- **Ghost-Unchained melody** + 56464
- Grease + 56754
- Gremlins 1 & 2 54777
- Halloween M 54000
- Il était une fois dans l'ouest + 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- **James Bond-Thème** M+ 56639
- Jeux interdits 56792
- Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
- **L'exorciste** M+ 56740
- La 7ème compagnie 53023
- **La beuze-99 Luftballons** + 54139
- La boum 56655
- La chèvre 56270
- La cité de la peur-La carioca 56395
- La passion du christ NEW 53837
- **La soupe aux choux** M+ 56040
- La vérité si je mens 54472
- **Le bon, la brute et le truand** + 56657
- Le clan des siciliens 56250
- Le dernier samouraï 53491
- **Le flic de Beverly Hills-Axel F** M+ 56076
- Le flic de Beverly Hills-Heat is on + NEW 53753
- Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
- **Le Parrain** M+ 56072
- Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065

FILMS (suite)

- Le seigneur des anneaux III-Into the West 53403
- **Le seigneur des anneaux-Thème** 53487
- Les 11 commandements-Ca pour toi NEW 53816
- Les 11 commandements-Comme des connards 53466
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- **Les bronzés font du ski** M+ 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
- Les choristes NEW 53793
- Les Rivières Pourpres 2 53692
- Les temps modernes 53608
- Les tontons flingueurs 55794
- Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
- Matrix Revolutions main title + 53401
- Matrix-Clubbed to death 56753
- Matrix-Wake up M+ 55763
- Midnight Express M 56002
- Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
- Mission Impossible 2-Thème film 54046
- Mon nom est personne 56253
- **Mortal Kombat** 54891
- Ong Bak-Je reste ghetto NEW 53838
- Philadelphia 53441
- Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M+ 54959
- Pretty woman 56021
- **Pulp Fiction-Misirlou** M+ 56641
- Resident evil-Le film 56525
- Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do 53064
- Rocky I-Gonna fly now 53538
- **Rocky III-Eye of the tiger** M+ 56718
- Rocky IV-Burning heart 53576
- RRRrrrr!!! 53539
- Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
- Starsky & Hutch 2004 NEW 53817
- Superman-Thème film 54793
- Taxi 3 55492
- Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
- The full monty M+ 56888
- Titanic-My heart will go on + 56742
- Top Gun-Take my breath away M 56890
- xXx-Feuer frei 54254
- +260 Films! 1553

PUBLICITÉS

- Air France-A sleep for day 56188
- Ajax-Carmen 55793
- **Areva 2004-Funky Town** + NEW 56200
- Banque Populaire-Free 56107
- Christian Dior-9ème symphonie + 55988
- CNP-Jazz suite 56713
- Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
- Coca-Cola 2004-Dance to the undergound NEW 53881
- Coca-Cola light 2004-These boots... NEW 53155
- **Dim** M+ 56604
- EDF 2004-Votre monde s'éclaire NEW 53880
- Egoïste-Romeo et Juliette 55728
- Evian 2003-We will rock you M 56523
- Nescafé-Colegiala 56703
- Nutella 2003-Glorious 53425
- Peugeot 607-Il était...dans l'ouest NEW 53836
- Puget-Tout l'amour que j'ai pour toi 55788
- Puma 2004-Sponsor Jamaïque NEW 53879
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- SFR 2003-Another one bites the dust 55113
- Smart 2004-Feel NEW 55151
- +90 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

- Joyeux Anniversaire 56653
- La danse des canards 56119
- Viens boire un petit coup à la maison + 56309
- +20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES

- Bali Balo M 56102
- Félicie aussi 54256
- La digue du... 56104
- +10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES

- Attraction "It's a small world" 54927
- Pin Pom (Pompier) M 56647
- Sonnerie vieux téléphone 54453
- +10 Divers/Jingle! 1566
- +10 Comptines! 1595

CLASSIQUE

- 5ème Symphonie M 56879
- Bolero 55176
- **Carmina burana** M 55723
- Concerto pour piano n°3 53628
- La flûte enchantée 55795
- La lettre à élise 56881
- La marche Turque 55833
- La Walkyrie NEW 53835
- +30 Classique! 1558

JAZZ

- Amstrong 56387
- Autumn Leaves 56014
- Desafinado 54096
- Mas que nada 54108
- The girl in the other room NEW 53906
- +40 Jazz! 1560

HYMNES

- From Galway to Dublin (Irlande) 53592
- Hymne Algérie M+ 56668
- Hymne basque 53585
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
- Hymne Etats Unis + 56666
- Hymne Europe (Hymne à la joie) 53101
- Hymne Football 1-Zadok the priest NEW 66002
- Hymne Italie M 56663
- Hymne La Marseillaise M+ 56660
- Hymne Maroc 56667
- **Hymne Portugal** NEW 56720
- Hymne Turquie 56744
- L'internationale 56951
- +50 Hymnes! 1552

HUMOUR

- Bazoul 56562
- Biouman et Dorothée 55580
- C'est toi que je t'aime 55579
- C'est ton destin 55576
- Collés tout collés NEW 53821
- Isabelle a les yeux bleus 55574
- Rap tout 55577
- +20 Humour! 1598

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles®

0899 70 2004

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

PHOTOS et LOGOS !

ANIMATIONS

Si une image a [film strip], elle est animée !

Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

(logo vide)

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! ***Persomobiles®*** invente le répondeur musical : enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages !

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 70 2004***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple : 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix** : elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles®*** installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple : 55818)

2 Passez votre commande, au choix :
- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 70 2004.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple : **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur ? Il est polyphonique, hifi ? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba...**

Incompatibilité ? Nous vous **remboursons*** !



IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile : pas de marge autour !

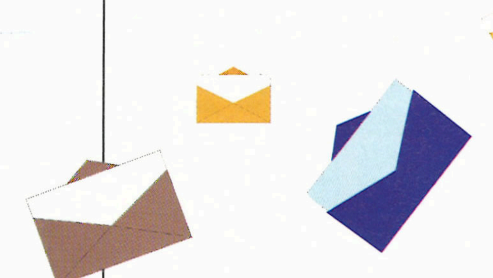
De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



***Remboursement (incompatibilité)** : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.

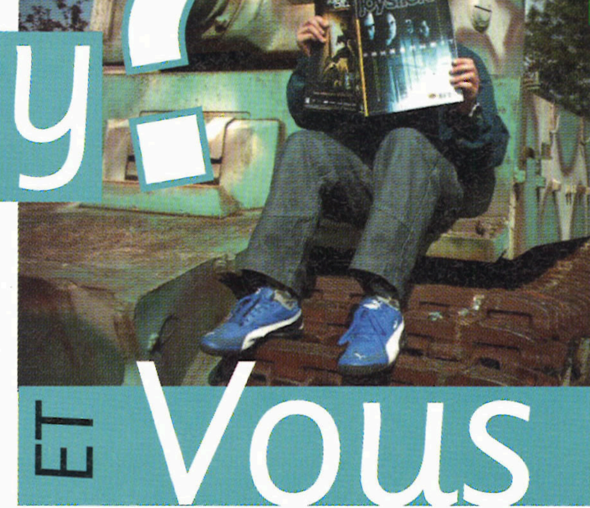
Tarifs : 3617 : 0,86 €/MN **0899 :** 1,35 € + 0,34 €/MN **0901 :** 2,5CHF/MN **81122 :** 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. **Copyrights : BO** : Boxybox-MB **CL** : Clair obscur-MB **CH** : Christian Martin-JTP-MB

persomobiles®, un service Pixtel





Joy ? JOY et Vous



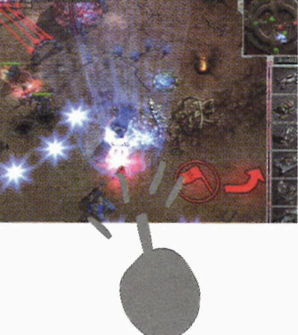
Perdu dans la manne de courriers que reçoit Bishop chaque mois, il y en a parfois de plus étranges que d'autres. Ce lecteur anonyme en fait partie, rendant hommage à sa manière aux élans guerriers et militaires de notre Atomic national. Tiens, d'ailleurs, ça me donne une idée : si vous aussi, vous avez des clichés pris en plein lecture de votre mag, envoyez-les nous, on publiera les meilleurs. Mais bon, pas la peine d'aller vous pendre par les pieds du haut de la Tour Eiffel, hein. C'est pas « Jackass » ici. Les cons du mois, on en a déjà un paquet, pas la peine de vous y mettre aussi.

DITO

Caféine

Un vieux dicton de journaliste de jeux vidéo dit : « mois de mai, attention à tes pieds. » Je sais, ça ne rime pas, j'assume. Cette grande phrase nous vient tout droit de l'Electronic Entertainment Expo (l'E3 donc), connu pour ses kilomètres de moquette à parcourir dans tous les sens pour admirer (ou pas) les dernières productions ludiques de notre planète. Ce show se déroule à Los Angeles du 12 au 14 mai, c'est-à-dire en plein pendant le bouclage du magazine que vous avez entre les mains. Une situation bien pénible qui fait qu'au moment où j'écris ces lignes, plusieurs pages blanches attendent les annonces fracassantes qui ne manqueront pas d'être faites. En tout cas, j'espère, parce que sinon ça va être très inconfortable ces pages vides. Quoi que non, je mettrai en avant première les bimbos les plus sexy du Salon que Faskil ne manquera pas de photographier dès l'ouverture. Il est prévoyant ce garçon. Mais ne rêvez pas, vu le nombre d'exposants, je doute que vous vous rinciez l'œil ce mois-ci. Ubi Soft a déjà ouvert le bal avec Splinter Cell 3, j'espère que les autres éditeurs ont prévu des annonces du même calibre. Vous aurez le compte rendu du show complet dans le prochain numéro : cette année, Bishop et Faskil découvrent le marathon E3 pour la première fois et auront la lourde tâche de faire le reportage sur l'événement, sans rien oublier. Pas simple, surtout que Fask' devra se remettre d'une soirée à la Playboy Mansion avant même l'ouverture du Salon. Quand je vous dis qu'on n'a pas un métier facile.





La guerre du web aura bien lieu

Après les excellents résultats de Sacred, SG Diffusion ne semble pas vouloir s'endormir sur ses lauriers. Et je les comprends. Je ne sais pas si vous avez déjà essayé de pioncer sur des lauriers, c'est pas vraiment ça. Bref, Webwars Arena, leur prochain titre développé par les Allemands d'exDream, avec l'appui d'Ascaron, semble vouloir taper dans le domaine de l'action RTS ultra-rapide et fun. C'est plutôt nouveau et les devs restent très secrets sur le fonctionnement de leur bébé. On sait juste que les joueurs pourront acheter leurs unités et les lancer dans des missions solo ou multijoueur à 8, en LAN ou sur Internet. Six modes de jeu, dont le CTF, le Bombing Run et Domination seront normalement présents. Et tout sera entrepris pour favoriser la création d'une communauté : six modes de tournoi, un éditeur de maps complet, communication vocale, etc. Voilà qui pourrait être pas mal du tout. Pas pour un sale mou du clic comme moi, c'est sûr, mais quand même. Cyd devrait vous confirmer ça vers septembre 2004. Le site ? www.webwarsarena.com, mais il ne marche pas à l'heure où je tape ces lignes. Déjà la guerre ?

Caribou UBI !

Ami lecteur, t'sais-tu qu'la gang d'Ubi Montréal, y'se préparent à te r'filer d'la job, là ? Crisse d'ostie, chez Ubi y nous z'ont fait un pétage de broue avec leu hits style Splinter Cell 2 ou Prince of Persia. Y sont déjà six cents bosseux là d'dans, y veulent en rentrer deux cents autres. Alors, si t'veux en manger d'la poutine, crasher dans un condo et pelleter d'la marde de neige pendant des mois, tu peux donner ton nom. Watch toé pareil, y a pas de feuffis au Québec. C'est bosse ou braille.



Pour les Tchèques de Cenega aussi, l'approche de l'E3 est l'occasion de nous inonder de screenshots sur les titres qu'ils présenteront amoureusement durant la grande messe de L.A. UFO : Aftermath, suite du très dispensable UFO : Aftershock, nous promet tous les « plus mieux-mieux » qu'on est en droit d'attendre d'un deuxième opus. Quant à El Matador, le titre se présente comme un jeu d'action et d'espionnage à la troisième personne, quelque part en Amérique du Sud. Voilà, c'est tout ce qu'on sait pour le moment, même pas une once d'idée sur leurs dates de sortie, nada, keud. Sont pas bavards ces Tchèques, on essaiera de leur extorquer des infos en leur payant des coups sur le Salon.

DES IMAGES MAIS PAS PLUS

Math stup'

3792337

Les jeunes prisonniers ne sont pas très connus pour leur assiduité à l'école. Pour les intéresser, l'instructeur d'une prison américaine a décidé de recadrer les énoncés de ses problèmes de maths. Fini les pommes et les bananes, on parle désormais en ecstasy et cocaïne. Et au cas où ça ne suffirait pas, il les a même fait bosser leurs exams de chimie sur la structure moléculaire de la méthamphétamine (le « speed » donc). « Aaaah bonne idée, mais non », a déclaré la direction, suite à l'agacement prononcé de certains détenus, probablement des serial killers jaloux de ne pas avoir des divisions à base de cadavres à effectuer. Pourtant, je trouve qu'on pourrait généraliser le truc en fait. Les maths pour les geeks par exemple : « D4rK@ng3lz possède un graveur de CD 8x et une connexion pouvant downloader 50 K/s de moyenne. Calculez dans combien de temps il pourra jouer à un FPS de 1,9 Go, un RTS de 2,75 Go et un MMORPG de 1,5 Go. » Z'avez une heure. Attention il y a un piège.

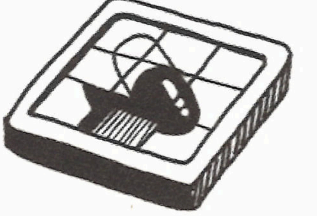


Poussez, tournez, souffrez, abandonnez...

Qui ne s'est pas déjà déchiré les doigts sur une bouteille sécurisée ? Et qui est l'idiot qui a un jour décidé que des boîtes de médocs pour vieux ne seraient ouvrables que par des jeunes gens musclés et en bonne santé ? Au point que les plus de 50 ans préfèrent transvaser leurs pilules dans un Tupperware, plus accessible pour eux et leurs petits-enfants qui adorent se défoncer à l'antidépresseur de Mamie. Du coup, de nombreuses personnes habilitées à donner leur savant avis à la BBC (que du beau linge, c'est certain...) ont estimé plein de trucs intéressants, notamment que les nouveaux systèmes d'ouverture nécessiteront impérativement moins de force que de jugeote. Des combinaisons de trois boutons à mettre dans l'ordre, par exemple. À mon avis, il suffit de confier le problème aux développeurs d'URU ou de Schizm, ça rendra les Français moins accros aux médocs et peut-être un peu plus intelligents.







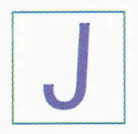


Télex Télex

Amateurs de sports violents avec des streums, sachez que le site officiel de Chaos League vient de voir le jour. Pas grand-chose hormis quelques screens et wallpapers, mais c'est mieux que rien. www.chaosleague-lejeu.com

>Éditeur : LucasArts
>Développeur : Obsidian Entertainment/ États-Unis
>Sortie prévue : Début 2005

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORDS



J'aurais voulu une chambre de stase pour hiberner jusqu'au début de l'année prochaine et en sortir fraîchement juste pour l'arrivée de la suite du fabuleux KOTOR. Mais on m'a dit que non, ça n'existe pas dans Star Wars. Tant pis, j'attendrai impatiemment, car un jeune Sith se doit d'être surexcité quand KOTOR 2 est annoncé !
Le gameplay devrait être assez proche de l'original, avec plein de petites et moyennes améliorations apportées par Obsidian Entertainement, des potes de Bioware qui, eux, ont aut'chose à fout'. Vous êtes un des derniers Jedis, survivant d'une guerre civile sanglante qui a plongé la république dans le chaos et vous revenez d'un long exil. Forcément, faudra se dérouiller un peu avant de maîtriser la Force à nouveau. Se trouver un sabre laser, ce sera déjà un bon premier but. Le reste du scénar se déroulera sur sept mondes différents, dont Dantooine et Telos (le monde de Carth-le-niais). Une rencontre avec HK-47 et Revan n'est pas à exclure, mais ce dernier ne sera qu'un PNJ. En revanche, T3-M4 devrait revenir dans l'équipe, sur le Ebon Hawk. Les nouveaux ? Pour l'instant : Kreia, une vieille Jedi et Atton Rand, un gentil-voyou. LucasArts promet plus de Pouvoirs (Rage, Battle meditation, Clairvoyance et Force Sight), plus de classes de prestige et de titres : Sith lords, marauder ou assassin et Jedi master, Watchman ou Weapon Master. L'upgrade d'équipement sera aussi amélioré et disponible selon vos compétences. Notons l'arrivée d'un petit bouton d'interface pour permuter entre deux configurations d'armes en plein combat. Ça, c'est cool, mais ce qui est encore plus cool, c'est l'influence que vous aurez à présent sur vos compagnons ! Ouaip, un bon Sith se fera un plaisir de pousser les gentils PNJ au vice, car ceux-ci prendront maintenant exemple sur lui. Ha ha ha, « Rejoins-moi du côté obscur » sera la phrase à l'honneur ! Côté technique, il s'agira du même moteur doté de meilleurs effets météo et autres, ainsi que de nouvelles animations de combats. Voilà tout ce qu'on sait pour l'instant ! On n'a même pas encore de screen, mais regardez un peu ces magnifiques artworks. Moi je vous dis, les Sith Lords, ils ont la classe. C'est pas comme les maîtres Jedi avec leur robe de bure, là. Péquenots.





LA SCIENCE C'est bon Mangez-en

On applaudit bien fort le professeur Stauffer, de Las Vegas, qui réussit à mesurer la vitesse de la lumière dans sa cuisine. Je me disais qu'un physicien qui bosse dans la capitale mondiale des jeux d'argent devrait pouvoir trouver des trucs vachement plus utiles, mais sa démonstration est intéressante quand même. On commence par chauffer au four micro-ondes une assiette de marshmallow. La température n'est pas répartie uniformément à l'intérieur et la gomme infâme commence à fondre aux points les plus chauds. Ensuite on arrête tout et on mesure la distance entre ces points : elle correspond à la moitié de la longueur d'onde du four, soit un peu plus de 6 cm. Si on multiplie par la fréquence de fonctionnement des fours commerciaux (2 450 MHz), on obtient la vitesse de la lumière : 2450 x 0,122 = un peu moins de 300 millions de mètres par seconde. Fantastique. J'ai rien compris. Le mois prochain, nous apprendrons comment fabriquer de l'antimatière avec deux bouts de ficelle, un chien mort et un peu de plâtre.

Très très très haut débit

Internet2, ce réseau expérimental qui préfigure le Web de demain, vient d'être le témoin d'un nouveau record de vitesse qui décoiffe : une moyenne de 6,25 gigabits par seconde (en gros 100 00 fois plus que votre connexion haut débit de bourgeois) a été mesurée entre le CERN français et le Caltech américain. À ce rythme-là, les majors qui voulaient la mort du MP3 vont être récompensés dans pas très longtemps : on pourra bientôt télécharger les WAV d'un album complet en moins de temps qu'il n'en faut pour énumérer la discographie complète de la Star Ac' 3.

Une Jolie histoire vraie

« Alors comme ça vous êtes sûr ? L'opération s'est bien passée, la cicatrice est fermée et je peux rentrer chez moi ? Ah bien merci docteur, au revoir docteur. Ploum, ploum, ploum... Bonjour, chérie ! Je suis déjà rentré de l'hôpital et je vais très bien. Tiens, je vais aller voir mes plans de tomates. Elles ont dû bien mûrir ! Ploum, ploum... Oh les belles ! Il y en a encore des vertes, mais j'ai de quoi faire une bonne salade ce soir. En voilà une grosse rouge ! Et ben, elle est énorme et bien juteuse ! Splotch splotch. Ah, mais saperlipopette ? Ne serait-ce-t-y pas plutôt mon estomac bêtement tombé de ma plaie rouverte subitement ? Oups. Chérie, pourrais-tu appeler les urgences pendant que je ramasse mon organe de digestion ? Merci ! Ploum... Bonjour docteur ! »



REFAITES L'HISTOIRE

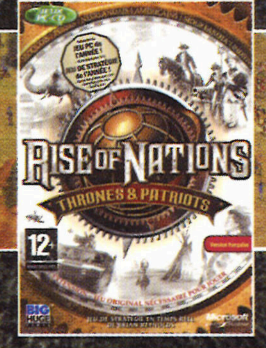
RISE OF NATIONS

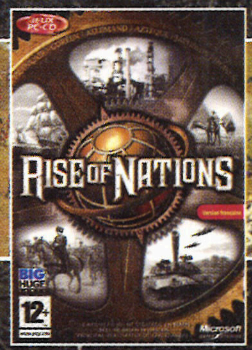
THRONES AND PATRIOTS

L'EXTENSION OFFICIELLE DE RISE OF NATIONS



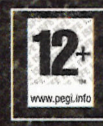
-823 0 +645 +1535 +2009





Du Nouveau Monde, à la guerre froide, en passant par Napoléon ou Alexandre le Grand... Du socialisme au capitalisme, et du despotisme à la République... Choisissez votre mode de gouvernement et une des 6 nouvelles nations (Américains, Néerlandais, Perses, Indiens...) pour l'amener à son apogée et à une domination totale... Que ce soit en mode solo ou multijoueur, préparez-vous : *Thrones and Patriots*, l'extension officielle de *Rise of Nations*, l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, arrive. Toute l'histoire de l'humanité est entre vos mains. Extension, jeu original nécessaire pour jouer. ***www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots***

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Crédit photo : NASA.









Des nouvelles du Hérisson nippon



À l'approche de l'E3, c'est toujours le branle-bas de combat dans les bureaux des éditeurs. Ils ressortent leur bon vieux Acrobat pour nous mitonner de jolis communiqués de presse et balancent quelques screenshots des titres qu'ils présenteront fièrement sur leur stand au Salon. Le megamix, version Sega, donne finalement un résultat assez chétif pour nos malheureux PC. Citons tout d'abord, pour les bouffeurs de chiffres, Football Manager 2005 et Eastside Hockey Manager, deux jeux de gestion sportive, fruits du récent partenariat entre le géant japonais et le développeur anglais Sports Interactive. Également à l'affiche, Warhammer Online, le MMORPG inspiré du jeu de plateau de Games Workshop, et un nouvel épisode des Worms, baptisé Forts Under Siege. Et pour finir, Sonic Heroes qui, on l'espère, parviendra à faire oublier l'asthmatique Sonic Adventures DX. On prend le premier avion pour L.A. et on file voir tout ça pour vous.

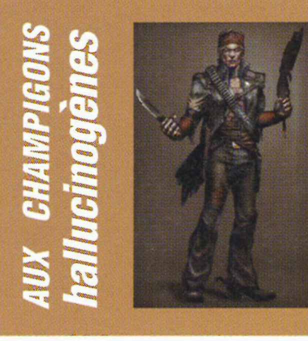
1er choix

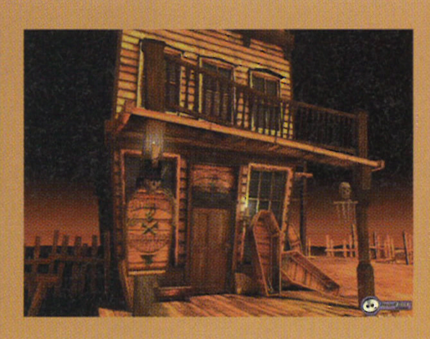
ILS SE MARIÈRENT ET EURENT BEAUCOUP DE PETITES CRAMPES DU POUCE...

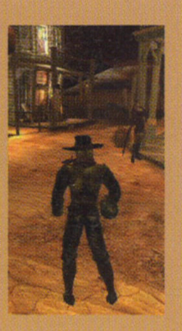
La RealTV, on le sait, ça ne poutre pas des masses. Et ce n'est pas The Bachelorette, a priori, qui devrait nous faire changer d'avis. Le principe de l'émission : une fille en jolie robe, trois garçons à dents blanches et... je ne pense même pas avoir besoin de développer, il n'y a qu'une seule issue autorisée en prime-time. Mais cette fois, les producteurs ont tenté de toucher un point plus sensible, un peu comme Britney Spears quand elle chante « What you see is what you get ». L'heureux élu désigné par la Miss pouvait choisir sa récompense. Soit une soirée avec elle, avec romantisme, dîner aux chandelles, et probablement feu d'artifice sous la couette, soit une PlayStation2. Et devinez quoi ? Elle se voyait déjà en robe blanche, il s'est barré avec les Sims. Chienne de vraie vie.

Western spaghetti

AUX CHAMPIGONS hallucinogènes

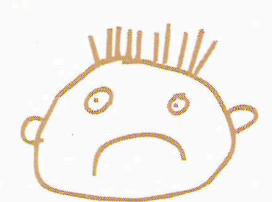






Dans la vie, il y a deux types de personnes : ceux qui font des jeux d'action/horreur en 3D et ceux qui font des RPG. Et chez Headfirst, on est plutôt de la première catégorie. Même quand ils achètent une bonne licence de jeux de rôle sur table, genre Deadlands, ils préfèrent faire du « pan pan boum boum » plutôt qu'un bon vieux RPG des familles. C'est pas grave, mais j'en connais qui ont pondu du Brotherhood of Steel bourrin au lieu de sortir Fallout 3, et ils ont eu quelques problèmes. Bon, ça cause quand même de caractéristiques et de niveaux, on garde une once d'espoir. Deadlands nous fait miroiter du combat, de l'exploration et des puzzles à résoudre sur fond de western et de shamanisme terrifiant. Wanted : plein d'armes customisables, des coups spéciaux trop de l'hallu, de la magie que plus infernale t'es Satan et même des séquences à dada et en tchoutchou. À la vitesse où se traînaient les locos de l'époque, bonjour la montée d'adrénaline. Tout ça autour d'une histoire de L'Histoire ? Le gang des Sept Péchés est de retour des morts avec leurs manitous et vous aussi. Donc il faudra les re-tuer et vous re-mourrez probablement avec. Pour ne pas en savoir plus (aucune info dessus pour l'instant) : www.headfirst.co.uk/deadlands/.

Télex



Une paaaaassionnante étude menée récemment en Grande-Bretagne nous apprend qu'au moins un Anglais sur deux s'est déjà engueulé avec l'être aimé par l'entremise d'un SMS et un sondé sur dix avoue avoir carrément rompu par ce même biais. Ça en fait quand même encore neuf qui se compliquent bêtement la vie...

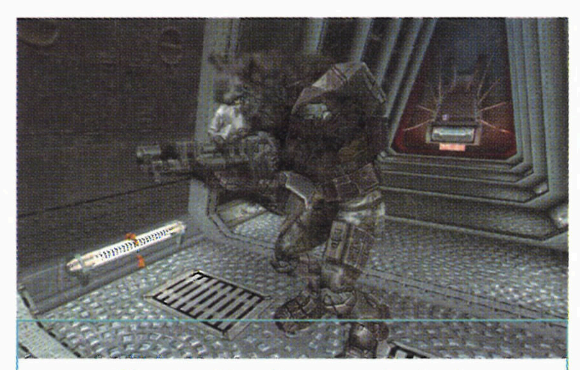


>Genre : FPS bestial
>Éditeur : Pointsoft
>Développeur : Action Forms Ukraine
>Sortie prévue : Été 2004

VIVISECTOR : BEAST INSIDE


Apparemment à court d'inspiration, les développeurs ukrainiens d'Action Forms ont décidé de prendre l'île du Docteur Moreau comme prétexte pour concevoir un bon vieux FPS comme on en fait trop. Un de plus, me direz-vous... Certes, mais dans Vivisector, tout se déroulera depuis la vue à la première personne, ce qui est, avouez-le, relativement original pour un shoot 3D. En plus, on aura à disposition des armes inédites, du couteau de combat au M16 en passant par le surprenant fusil à pompe, arme trop souvent ignorée par la majorité des FPS actuels. Pour une fois, le scénario évite les clichés habituels puisqu'il faudra dessouder un maximum de bêtes immondes par paquets de dix, dans des couloirs régulièrement bloqués par des portes de sécurité. On pourra également diriger plusieurs personnages différents perdus dans l'île, à tour de rôle, dans le but d'aller expliquer au savant fou responsable de toutes ces apparitions monstrueuses qu'il doit impérativement stopper ses expériences dans les plus brefs délais et qu'il est très vilain. Autres détails marquants, les niveaux se dérouleront aussi bien en intérieur qu'en extérieur mais surtout, il faudra utiliser certains éléments du décors pour se frayer un chemin, comme soulever un tonneau ou, plus étonnant, pousser une caisse. Personnellement, je suis curieux de voir le résultat final parce que pour l'instant, toutes ces annonces sont d'une originalité cruellement aguichante.

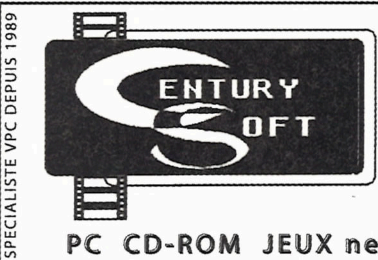
Blutch



Si le moteur 3D semble sans surprises, le pelage soyeux des hommes-animaux devrait exploiter quelques routines DirectX 9 du plus bel effet.



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.600 018
WWW.CENTURY-SOFT.COM

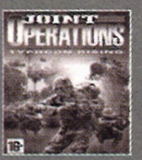
PC CD-ROM JEUX neufs version fran aise

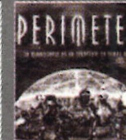
nouveaut s *
para tre

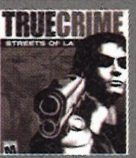
prix Euros
ALIAS.... 37.00
ANNO 1503 scénario.... 29.00
ASTERIX & OBLELIX XXL.... 37.00
BEYOND DIVINITY.... 42.00
COMBAT ELITE paratroopers.. 37.00
CYCLING MANAGER 4.... 41.00
GOTHIC 2.... 37.00
HARRY POTTER AZKABAN.... 48.00
JOINT OPERATIONS typhoon.. 46.00
LES EXPERTS 2 las vegas.... 42.00
NEW YORK POLICE judicia 2.. 42.00
PERIMETER.... 45.00
RAILROAD PIONEER.... 46.00
RISE OF NATIONS scénario.... 29.00
SAGA OF RYZOM online.... 46.00
SHELLSHOCK NAM 67.... 46.00
SILENT STORM.... 45.00
SOLDNER.... 45.00
SHREK 2.... 42.00
TRANSPORT GIANT.... 46.00
TRUE CRIME STREETS OF L.A.... 46.00
WAR AGE OF IMPERIALISM.... 29.00
WAR TIMES.... 42.00
WARLORDS BATTLECRY 3.... 42.00

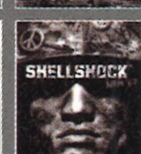
AFRICA KORPS vs desert rats.. 42.00
AGE OF EMPIRE 2 GOLD 36.00
AGE OF MYTHOLOGY.... 36.00
AGE MYTHOLOGY scén Titan. 36.00
ALCATRAZ prison escape.... 20.00
ARMED & DANGEROUS.... 46.00
BAD BOYS 2.... 37.00
BATTLE ENGINE AQUILA.... 29.00
BATTLE MAGES.... 42.00
BATTLEFIELD 1942 deluxe.... 48.00
BATTLEFIELD VIETNAM.... 48.00
BEYOND GOOD AND EVIL.... 29.00
BILBO LE HOBBIT.... 43.00
BLACK HAWK DOWN GOLD... 44.00
BLACK HAWK team sabre.... 25.00
BLITZKRIEG....
29.00
BLITZKRIEG burning horizon.... 29.00
BREED.... 34.00
C&C GENERALS + scenario.. 48.00
C&C GENERALS scen zero.... 30.00
CALL OF DUTY.... 45.00
CHAOS LEGION.... 39.00
CHESSMASTER 9000.... 29.00
CHEVALIERS Bapho voynich.. 32.00
CHICAGO 1930.... 36.00
COLD ZERO.... 39.00
COLIN MC RAE RALLY 4.... 44.00
COMBAT FLIGHT SIMUL 3.... 43.00
COMBAT MISSION 3.... 34.00
COMMANDOS 3 dest berlin.. 29.00
CONAN.... 37.00
CONFLICT DESERT STORM 2... 45.00
COUNTER STRIKE cond zero... 27.00
CRAZY TAXI 3.... 29.00
D.A.O.C. sce trials of atlantis 29.00
DEADMAN S HAND.... 29.00
DEAD TO RIGHTS 20.00
DEFENDER of the crown.... 42.00
DEUS EX INVISIBLE WAR dvd... 45.00
DUNGEON SIEGE Aranna.... 29.00
EGYPTE 3 destin de ramses... 42.00
EMPIRE OF MAGIC.... 42.00
ENTER THE MATRIX.... 29.00
ETHERLORDS 2.... 42.00
EURO 2004.... 48.00
EUROPA UNIVERSALIS 3 nord.. 29.00
FAR CRY dvd.... 46.00
FIFA 2004.... 48.00
FIRE DEPARTMENT.... 29.00
FLIGHT SIMULATOR 2002.... 45.00
FLIGHT SIMULATOR 2004.... 59.00
FREEDOM FIGHTERS.... 45.00
FREELANCER.... 29.00
FRONTLINE COMMAND WW2. 39.00
GALACTIC CIVILIZATIONS.... 42.00
GANG LAND.... 42.00
GI COMBAT.... 42.00
GTA VICE CITY.... 29.00
HALF LIFE ANTHOLOGIE.... 30.00
HALO.... 29.00
HARRY POTTER école sorcier.. 24.00
HEROES M& M 4 GOLD.... 39.00
HITMAN 3 contracts.... 45.00

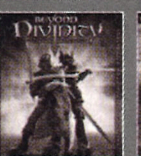
IL 2 FORGOTTEN expansion... 29.00
IMPOSSIBLE CREATURES....
29.00
IN MEMORIAM on line.... 36.00
JACK L EVENTREUR.... 37.00
JEANNE D ARC.... 42.00
JEDI KNIGHT 3 jedi academy 48.00
KNIGHTS of the old republic.. 46.00
KNIGHT OF THE TEMPLE.... 37.00
KNIGHTSHIFT.... 42.00
KOREA FORGOTTEN conflict.. 30.00
L ENTRAINEUR saison 2004.... 42.00
LA GUERRE DE 100 ANS.... 29.00
LA GUERRE DE L ANNEAU.... 42.00
LEGACY OF KAIN defiance.... 46.00
LFP MANAGER 2004.... 44.00
LIONHEART.... 45.00
LOCK ON.... 45.00
LORDS OF THE REALM 3.... 29.00
MANHUNT.... 44.00
MASSIVE ASSAULT....
39.00
MAX PAYNE 2 .... 29.00
MEDAL OF HONOR complet. 48.00
MIDNIGHT CLUB 2.... 29.00
MORROWIND édit complet.. 29.00
MOTO GP 2 URT.... 22.00
MOVE 2 PLAY + webcam.... 45.00
NBA LIVE 2004.... 48.00
NEED FOR SPEED undergroun 46.00
NEVERWINTER NIGHTS 22.00
NEVERWINTER NIGHTS gold.... 44.00
NEVERWINTER NIGHTS scén 2. 28.00
NHL 2004.... 48.00
NO MAN S LAND.... 29.00
NO ONE LIVES: contrat jack... 29.00
PAINKILLER.... 45.00
PRINCE OF PERSIA sand time 44.00
PRO evolution soccer 3 dvd. 20.00
PRO RUGBY MANAGER.... 42.00
RALLISPORT CHALLENGE.... 29.00
RAVENSHIELD scén Athena... 29.00
RAYMAN 3.... 25.00
RED FACTION 2.... 21.00
RISE OF THE NATIONS.... 36.00
RUNAWAY a road adventure 29.00
SACRED.... 45.00
SCHIZM 2.... 42.00
SCRABBLE 2003.... 27.00
SEIGNEURS ANNEAUX retour.. 48.00
SECRET WEAPONS normandy 45.00
SILENT HILL 3 dvd.... 29.00
SIM CITY 4 édition deluxe.... 48.00
SIM CITY 4 scénario rush hour 30.00
SIMS EDITION DOUBLE deluxe 48.00
SINGLES.... 33.00
SPELLFORCE.... 45.00
SPLINTER CELL.... 29.00
SPLINTER CELL PANDORA.... 44.00
STAR ACADEMY.... 29.00
STAR WARS GALAXIES online... 52.00
STEALTH COMBAT.... 25.00
SUPERCAR STREET challenge. 20.00
SYBERIA 2.... 45.00
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL.... 45.00
TERMINATOR 3 war machine. 46.00
THE WESTERNER.... 42.00
TIGER WOODS TOUR 2004.... 48.00
TOCA RACE DRIVER 2 dvd.... 44.00
TRACKMANIA power up.... 29.00
TRAIN SIMULATOR 29.00
TRON 2.0.... 29.00
TUROK EVOLUTION.... 22.00
UFO AFTERMATH collector.... 37.00
UN VOISIN D ENFER 2.... 29.00
UNREAL TOURNAMENT 2004... 45.00
URU ages of beyond myst.... 29.00
V-RALLY 3.... 35.00
VEGAS MAKE IT BIG.... 20.00
VICTORIA.... 42.00
VIETCONG + scénario.... 45.00
VIETCONG FIST ALPHA.... 15.00
WANTED GUNS.... 29.00
WARCRAFT 3 .... 32.00
WARCRAFT 3 frozen throne.... 32.00
WARCRAFT 3 battle chest.... 46.00
WARLORDS 4.... 45.00
WARRIOR KINGS BATTLE.... 36.00
WORLD championship rugby 37.00
WORMS 3D.... 43.00
X-PLANE version 7.... 46.00
X2 THREAT.... 45.00












CD PROMO

NOUVEAUTES*
AGAINST ROME.... 16.00
ATLANTIS 2.... 16.00
BLACK HAWK DOWN.. 16.00
COSSACKS euro war. 16.00
DESERT THUNDER.... 16.00
EGYPTE 2.... 16.00
EMERGENCY firefight 20.00
GHOST MASTER.... 20.00
HIDDEN & danger 2.. 16.00
ICEWIND DALE 2.... 16.00
MOON TYCOON.... 16.00
MORROWIND.... 16.00
PIRATES CARAIBES.... 16.00
RAILROAD TYCOON 3 16.00
SUDDEN STRIKE.... 16.00

16 Euros
3D GAMEMAKER
AGE OF EMPIRE GOLD
AGE OF WONDERS 3
ALIEN VS PREDATOR 2 GOLD
ARCANUM
ARX FATALIS
BALDURS GATE + ADD-ON
BALDURS GATE 2
BATTLEZONE 2
BEACH LIFE
BEETLE CRAZY CUP
CALL TO POWER
CHROME
CIVILIZATION 3
CLIVE BARKERS UNDYING
COMMANDOS + SCENARIO
COMMANDOS 2
COMBAT MISSION
CONFLICT DESERT STORM
CRIME SCENE INVESTIGATION
DARK REIGN 2
DIABLO 2 GOLD
DIE HARD NAKATOMI PLAZZA
EMPEREUR l empire du milieu
EMPIRE EARTH
FIFA 2002 COUPE DU MONDE GTA 2
GTA 3
HEAVY METAL FAKK 2
HEROES OF M&M 4 gathering
HIDDEN & DANGEROUS
HITMAN 2
HOTEL GIANT
INDY 5 LE TOMBEAU EMPEREUR
IL2 STURMOVIK
INDUSTRY GIANT 2
JEDI KNIGHT 2
K-HAWK SURVIVAL INSTINCT
L AMERZONE
L ENTRAINEUR 4
LA GRANDE EVASION
LEGION
MACHINES
MAFIA
MAX PAYNE
MDK 2
MEDIEVAL TOTAL WAR
MIDTOWN MADNESS 2
NO ONE LIVES FOREVER 2
NOSFERATU
ORIGINAL WAR
PATRICIAN 2
PHARAON GOLD
PRAETORIANS
PROJECT EDEN
RAILROAD TYCOON 2
RAVEN SHIELD
REPUBLIC REVOLUTION
ROLLER COASTER TYCOON 2
RUGBY 2001
RUNE
SIN + ADD-ON nf
SOLDIER OF FORTUNE 2
SPACE COLONY
SPECIAL OPS 2
SPEED HASTE
SPIDERMAN THE MOVIE
STARCRAFT + BROODWARS
STAR WARS BATTLEGROUND
STRONGHOLD CRUSADER
SYBERIA
THE THING
TOMB RAIDER 4
TOMB RAIDER 5
TOMB RAIDER 6
TRICKSTYLE
UNREAL TOURNAMENT 2003
WAR COMMANDER
WARLORDS BATTLECRY 2
WILL ROCK
WOLFENSTEIN RETURN CASTLE
WORMS WORLD PARTY

20 Euros
AMERICAN CONQUEST
ANNO 1503
BOND 007 NIGHTFIRE
C&C ALERTE ROUGE 2
C&C RENEGADE
CIVIL WAR nf
COLIN MC RAE RALLY 3
CYCLING MANAGER 3
DIVINE DIVINITY
FIFA 2003
GHOST RECON GOLD
IGI 2 COVERT STRIKE
JUDGE DREDD
LFP MANAGER 2003
MERCHANT PRINCE 2 nf
NEED FOR SPEED PORSCHE
OPERATION FLASHPOINT complet
PACIFIC WARRIORS 2 nf
SEARCH & RESCUE 4 nf
SIM CITY 3000
TOCA RACE DRIVER

Catalogue PlayStation 2, Xbox...
gratuit sur simple demande



PORT
GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE
de plus de 60 Euros*

*métropole hors promo

*nouveautés , nous contacter pour disponibilit
offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans pr avis

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM....
PRENOM....
ADRESSE....
....
....
CP.... TEL....
VILLE....
TYPE DE MACHINE....
☐ CHEQUE ☐ MANDAT Signature:
☐ CARTE BLEUE date d'expiration ....
N°.... / .... / .... / ....

TITRES.... PRIX....

Frais de port
☐ COLIS SUIVI 48H* 3 Euros
☐ commande > 60 Euros GRATUIT
Hors CD PROMO & Dom Tom Cee
☐ DOM & TOM / CEE: 10 Euros
JO 160
TOTAL A PAYER

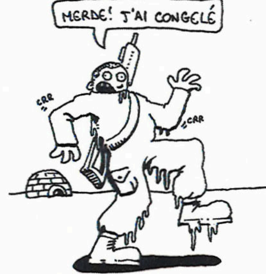
Nobilis pète les PLOMBS

Récemment, Nobilis nous a envoyé un communiqué incompréhensible et illuminé à propos de la mort de Dieu et de l'inquisition contre les religions. Il semblait vouloir nous prévenir contre une conspiration de magiciens et un culte voulant ressusciter le Dieu Mort. Ils ont fumé ou quoi ? Apparemment, on devrait s'armer et combattre, ou bien nous initier à la magie. « Plus de 30 monstres possédant chacun leurs propres habitats. » C'est un safari ? Comme si on n'avait que ça à faire, à Joy : partir en quête et prendre des décisions importantes pour sceller le destin de la foi dans le royaume de Rywennia. Et puis, c'est où ce pays, d'abord ? Il y a des bons hôtels ? À quelle heure ferment les bars ? Hein… Un RPG ? Ah O.K. tout s'explique, c'est Kult : Heretic Kingdoms, le truc dont on parlait le mois dernier. Le jeu paraît techniquement valable : entièrement en 3D mais en vue isométrique, cinquante lieux à découvrir, passage du jour et de la nuit, éclairage dynamique, etc. Les devs parlent aussi d'une progression de persos flexible et d'un système de soin original. Très difficile encore de savoir si Kult sera orienté combat, tactique ou bavardage. En revanche, l'action sera en temps réel. Un jeu prévu pour début 2005 et que je vais attendre avec espoir et curiosité. (www.cult.3dpeople.de)



Sortez couvert

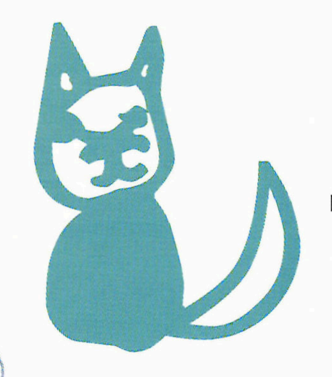
Pour un soldat, partir au combat avec la grosse armure, c'est bien. Ça évite d'envisager le voyage retour dans de petites boîtes en plastique, ce qui n'est jamais rigolo pour les proches pas fans de puzzles. Seulement voilà, Rambo, il a un souci : plus il veut être protégé, plus ça pèse et le handicape dans ses manœuvres d'infiltration de fourbe. C'est ce que s'est dit l'armée américaine qui planche actuellement sur un système de protection liquide, plus souple et plus léger. Je n'ai absolument rien percuté au fonctionnement du machin, mais en gros, on dispose un fluide spécial tout autour du corps, qui réagit aux impacts de balles en se solidifiant pour protéger les parties vitales du valeureux soldat. Bah, chez nous aussi, on expérimente aussi depuis de longues années une technologie basée sur du liquide. Quelques litres de bière dans le gosier avant le départ au combat, ça rend tout aussi invincible. Et drôle. Et intelligent. Et beau.





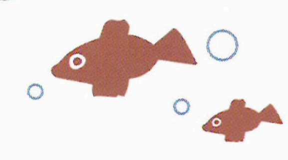
Z'avez pas vu Mirza ?





Fini l'époque où vous pleurnichiez sur les photos de votre regretté Youki (ou plus classe, sur sa dépouille empaillée). Genetic Savings & Clone, une société californienne, vous propose désormais, si vous avez le porte-monnaie blindé, de créer une réplique parfaite, et surtout bien vivante, de votre ex-animal de compagnie. Comme d'hab avec la science, c'est simple et magique à la fois : on prélève un peu d'ADN, on le met dans une grosse machine et hop, quelques mois plus tard : Youki est de retour. Tellement tout pareil à lui-même que comme un con, à la première occasion, il retournera gambader inconsciemment sur l'autoroute pour se faire re-choper par un trente tonnes qui passait par là. À 50 000 dollars le clone, prévoyez déjà large, surtout si votre animal a deux de tension.





TÉLEX

Ryzom, le MMORPG des Français de Nevrax, sera officiellement distribué en Europe par MC2, qui s'occupait déjà de DAoC et de ses extensions. Le titre est toujours prévu pour juin chez nous, soit quelques mois de répit avant le probable raz-de-marée WoW. Courage les gars.

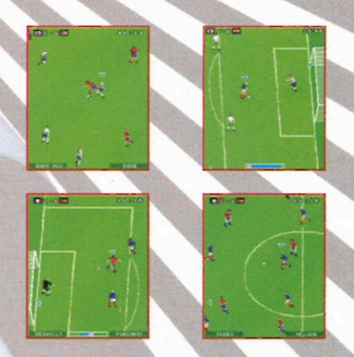
Le foot vous obsède, jouez

• EXCLUSIVITE SFR !

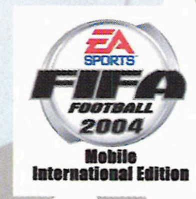
Retrouvez tous les joueurs de l'Equipe de France dans le jeu de football le plus avancé de sa génération et vivez l'aventure des Bleus au Portugal !



Disponible à partir du 7 juin 2004.



• JEUX EGALEMENT DISPONIBLES SUR VOTRE MOBILE



Crédit Photo : Olivier Gachen.



PUBLICIS CONSEIL - Illustration : Brogen Averill / Womb Photo : Equipe de France ©Agence FEP / Jean Bibard

Jeu des Bleus

SFR



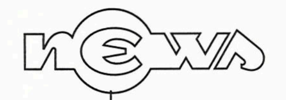
PARTENAIRE OFFICIEL

Découvrez tous les meilleurs jeux et les dernières nouveautés à partir du portail SFR / rubrique Jeux / catalogue.

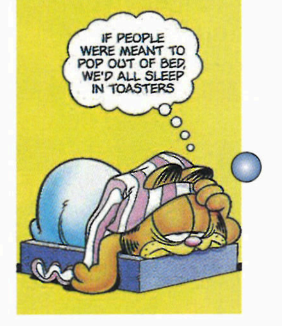
Coût de la connexion +3€, 5€ ou 7€ par téléchargement selon le jeu.

Jeu développé en exclusivité pour SFR, partenaire de la FFF. ©2004 Gameloft. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. Tous droits réservés. EA SPORTSTM FIFA Football 2004 Mobile International Edition : Produit sous licence officielle FIFA. Logo FIFA ©1977 FIFA™. Noms des joueurs utilisés sous licence de la FIFPro, des équipes nationales, des clubs et / ou des championnats. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA SPORTS™ est une marque de Electronic Arts™. Développé par Distinctive Developments Ltd pour le compte de Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. Tous droits réservés. Certains éléments ©2003 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Co-developpé et distribué pour le compte de Electronic Arts Inc. par Digital Bridges Ltd. Marcel Desailly Pro Soccer ©2003 Gameloft.

www.sfr.fr



CHAT botage



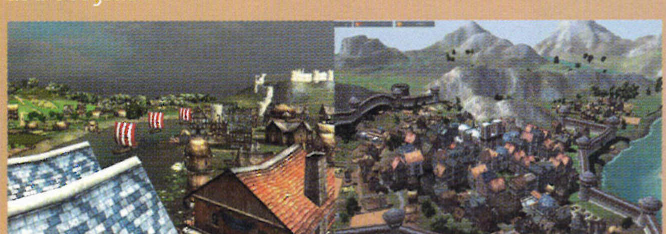
Si vous êtes fan de l'animal le plus feignasse de la planète (après Bishop), vous serez ravi d'apprendre que Garfield, le chat cynique qui parle, devrait débarquer vers la fin de l'année sur nos PC. Ce sont les gens de Hip Games qui s'y collent. On n'a pas encore d'infos à vous donner sur le gameplay mais moi, je sens bien un jeu de plate-forme consolesque, allez savoir pourquoi. On est en revanche fixé sur une chose : ce sera une adaptation du film (prévu pour août dans les salles), et non du comic. Si comme moi, vous avez maté la bande-annonce de ce futur nanard du grand écran, vous savez à quel point c'est loin d'être une bonne nouvelle...

Le retour du ROI de l'épingle

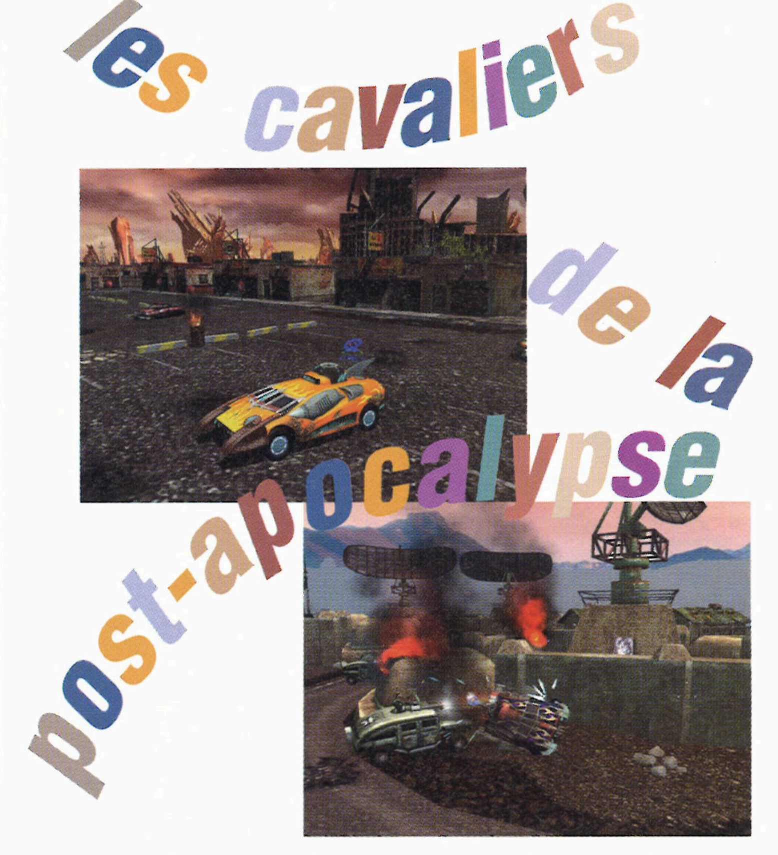
Grâce au lobbying extrêmement actif des joueurs de jeux vidéo (je plaisante), Interplay s'est enfin décidé à donner une suite au fameux Kingpin sorti en 1999. La campagne solo de ce FPS de voyous était un peu lassante, mais le multi se trouvait à la limite du génie avec son excellent gameplay, de l'action très fun et un merveilleux lance-flammes. J'y ai joué à outrance, je sais de quoi je parle. On n'a plus qu'à prier pour que ce soit aussi bon. En revanche, s'ils veulent choquer les gens avec du gore et des insultes, comme à la bonne époque, ça va pas être facile de placer la barre actuelle encore plus haut...

FIGURE N°3 Le Mélèze

Les arbres, c'est beau, ça donne de l'air et on peut construire des villes avec. En tout cas, on pourra dans Medieval Lords : Kingdom Under Siege, prévu pour la deuxième moitié 2004 chez Monte Cristo (www.montecristogames.com), les spécialistes du jeu de gestion. Le joueur devra administrer plusieurs aspects de la vie moyenâgeuse : Population, Nourriture, Sérénité, Budget, Technologie, ainsi que la défense de ses ouailles. Il aura toute liberté de construire routes et bâtiments sur un terrain, ce dernier ayant un rôle actif sur le gameplay. Surtout, on pourra se balader entre les arbres générés par la technologie SpeedTree et les regarder pousser. Jérôme Gastaldi, le patron de la boîte, avoue son amour de la nature. Voir les feuillus et les conifères bouger dans le vent, ça le fascine. C'est pourquoi, grosse originalité, l'univers entièrement en 3D du jeu permettra au joueur de parcourir sa création en vue à la première personne. C'est vraiment pour la forme, mais pourquoi pas. Sans compter que les graphismes ont l'air tout mignons. Maintenant, reste plus qu'à attendre de voir si ça fonctionne. Si on devait croire les développeurs de jeux sur parole, vous ne seriez pas en train de lire Joystick.



les cavaliers de la post-apocalypse



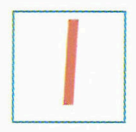
On en sait un peu plus sur Auto Assault, ce jeu de course multijoueur online, tendance Mad Max, bichonné dans les studios de NetDevil. Le site web officiel vient de pointer son nez (www.autoassault.com) et nous livre en pâture une volée de screenshots et vidéos plutôt alléchants, parsemés de quelques infos encore laconiques sur le gameplay. On y apprend notamment que le titre intégrera quelques éléments de RPG, puisqu'on pourra faire évoluer son bolide en glanant de l'XP au gré des victoires. La physique du soft sera quant à elle estampillée Havok, nouvelle version, ce qui permettra aux manches du volant comme moi de défoncer le décor avec une certaine classe. On devrait pouvoir tâter du bébé pendant l'E3, on ne manquera pas de vous en reparler dès notre retour.

Télex

On apprend sur les forums officiels d'Atari qu'un premier patch est en préparation pour UT2004. Aucune date de sortie pour l'instant, mais comme d'hab, la liste des correctifs et améliorations est impressionnante. Plus d'infos sur www.ataricommunity.com.

>Genre : Simulation pure et dure
>Éditeur : NC
>Développeur : SimBin/Suède
>Sortie prévue : Fin 2004

GTR - THE ULTIMATE RACING



Il ne faut pas se leurrer, depuis Grand Prix Legends (et hormis Live for Speed qui n'est disponible qu'en achat online), les psychopathes qui passent plus de temps à régler leur voiture virtuelle qu'à la conduire sont dans une passe difficile. Rares sont les éditeurs qui osent prendre des risques en sortant une véritable simulation, qui sera forcément rebutante pour le gros public de base, celui qui joue aux Sims, qui préfère C&C Generals à Rise of Nations, Call of Duty à Operation Flashpoint ou encore FIFA à PES (ndlr : comment se faire plein de potes en une phrase). D'ailleurs, GTR n'a pas encore trouvé l'éditeur qui le prendra sous son aile protectrice. Malgré tout, une poignée de développeurs suédois s'est lancée dans cette folle aventure, puisque GTR sera une vraie simulation, où aucune erreur de pilotage ne sera tolérée. Pour l'instant, une démo squelettique est dispo sur le Web, avec un seul circuit jouable, mais ça permet de tourner un peu pour se faire une idée de la difficulté du soft. Que ce soit les déplacements de caméra à l'intérieur de l'habitacle ou les réglages à effectuer au garage, GTR n'aura vraisemblablement rien à envier à un simulateur de vol. La bonne nouvelle, c'est que l'intégralité du contenu à venir devrait être estampillée FIA GT, grâce à la licence du même nom. Pour l'instant, impossible de vraiment juger quoi que ce soit, mais on nous annonce déjà plus de 56 véhicules sur le même circuit, des voitures modélisées avec des détails « jamais vus auparavant » et des tracés reconstitués au nanomètre près... Moi, je demande à voir.

Blutch



Toutes les informations du tableau de bord devraient être présentes et interactives, comme dans Flight Sim.

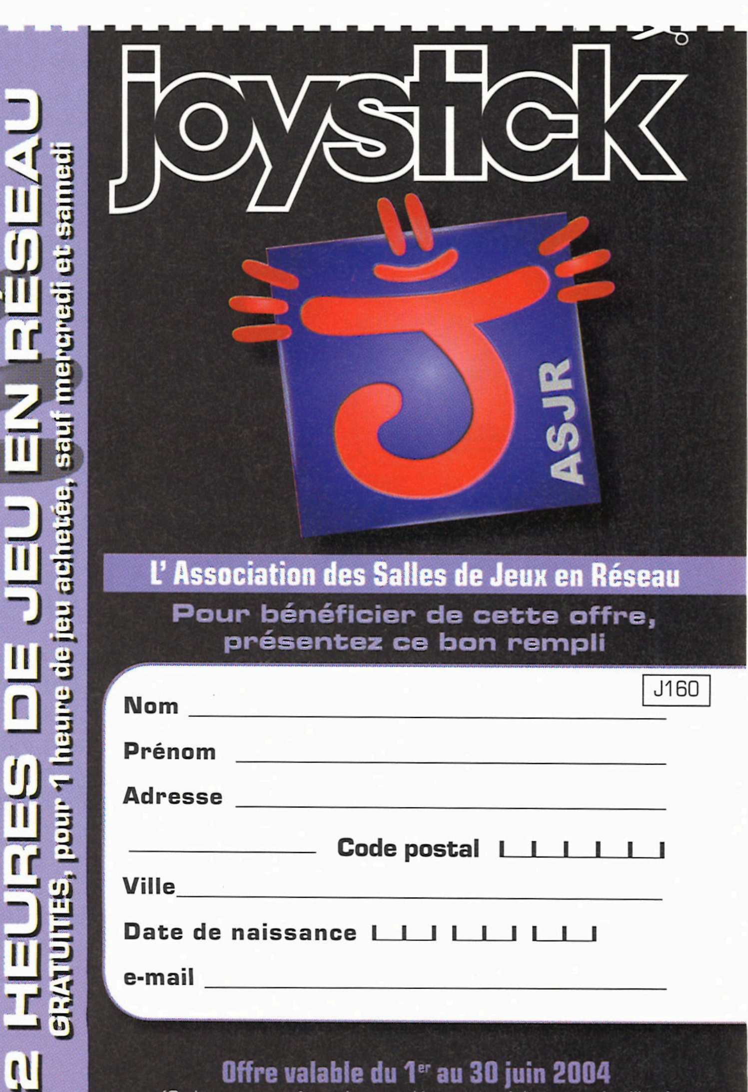


Si ça continue comme ça, la modélisation des véhicules pourrait bien être à la hauteur des ambitions affichées par les développeurs.



SALLES	ADRESSE	CP	VILLE	TEL.
Génération Doom	Rue François Piétri	20000	AJACCIO	04 95 10 50 18
Net'Games	52 rue Aumône Vieille	13100	AIX EN PROVENCE	04 42 26 60 41
Absolute Computer	2 bis, rue des Près Saint Jean	30100	ALES	04 66 34 00 04
Cyber club	163 rue Carreterie	84000	AVIGNON	04 90 86 22 34
Sérial Player	Rue As de carreau	90000	BELFORT	03 84 90 25 62
Cyberstation	23, cours Pasteur	33000	BORDEAUX	05 56 01 15 15
Accès-Cibles	31, avenue Clémenceau	29200	BREST	02 98 46 76 10
Lan Campus	44, avenue de la Libération	14000	CAEN	02 31 93 41 52
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	11000	CARCASSONNE	04 68 25 20 39
Cyber Net	13 avenue Albert 1er	81100	CASTRES	05 63 51 42 05
Visio 2	14, avenue Paulines	63000	CLERMONT FERRAND	04 73 92 08 61
Interactive	23, rue Auguste Romagné	78700	CONFLANS STE HONORINE	01 39 19 10 23
L'autre Monde	4, rue Jean Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE	04 76 01 00 20
Cyber Metro	19 - 21, cours de la République	76400	LE HAVRE	02 35 25 40 34
Tendance Web	5, boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES	05 55 10 93 61
No Work Tech	5 Place de la Libération	56100	LORIENT	02 97 84 72 09
Cyber Nef	10 rue d'Aguesseau	69007	LYON	04 78 58 95 16
Le QG	57 boulevard des Broteaux	69006	LYON	04 72 83 57 51
Net Fighters	6, rue de Bosquet	13004	MARSEILLE	04 91 34 75 71
Cybernetix Space	76 boulevard Tiboulen	13008	MARSEILLE	04 91 73 16 86
Excessive Games	6 boulevard Richaud	13500	MARTIGUES	04 42 40 76 74
Dimension 4	11, rue des Balances	34000	MONTPELLIER	04 67 60 57 57
Le Metropolitain	12 rue Mazagran	54000	NANCY	03 83 35 19 41
Versus	73, rue Droite	11100	NARBONNE	04 68 32 95 27
Clique et Croque	17, rue de Russie	06000	NICE	04 93 82 36 45
Net'Games	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES	04 66 36 36 16
Planet Café	18 rue du Plateau	75019	PARIS	01 42 08 07 77
Tétranet	129 rue de la Pompe	75016	PARIS	01 47 04 33 00
Cyber cafe exit	1, rue Pontet de Bages	66000	PERPIGNAN	04 68 62 08 15
Net and Games	45 bis avenue du Gal Leclerc	66000	PERPIGNAN	04 68 08 18 46
Cybercorner	18 bis rue Charles Gide	86000	POITIERS	05 49 41 37 06
ADN Games	42 rue Magenta	86000	POITIERS	05 49 50 18 59
Clique et Croque	27, rue de Veste	51100	REIMS	03 26 86 93 92
Cyber Espace	4, place du Marché	42300	ROANNE	04 77 72 04 04
Place Net	37, rue de la République	76000	ROUEN	02 32 76 02 22
Cybernia-games	59, rue Désiré Claude-st-Etienne	42000	SAINT ETIENNE	04 77 25 62 99
Cybermaniak	2 rue de Sarreguemines	67000	STRASBOURG	03 88 32 30 40

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU
GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi





Cœurs de fer et souris de plomb

Paradox Entertainment avait eu pas mal de succès l'an dernier avec son adaptation opportuniste du moteur d'Europa Universalis à la sauce 39-45, c'est donc sans surprises qu'on nous annonce Hearts of Iron 2 pour le début 2005. Au menu, on aura plus de contrôle sur la politique intérieure, un arbre de recherche largement révisé et des combats qui ressemblent moins à des joutes médiévales et plus à une guerre moderne. La gestion des avions sera simplifiée et on peut espérer des batailles navales moins ridicules. Si en plus l'interface servant à manipuler des centaines de divisions avec leurs généraux respectifs est refaite pour être moins pénible et si l'I.A. des Américains a enfin compris comment traverser l'Atlantique, alors on tiendra sans doute un très bon jeu de stratégie historique. Mais bon, j'ai comme un gros doute.



Compatible Curlys

Allez, encore un nouveau périphérique pour PC. Comme si j'avais pas déjà assez de bordel sur mon bureau. Mais le DX1 d'Ergodex, je vais peut-être m'arranger pour lui faire une petite place, tiens. Imaginez : la première interface USB totalement personnalisable, un support lisse, un paquet de touches qu'on peut disposer comme on l'entend et configurer selon ses désirs. On peut y affecter des macros, individuellement ou par pression simultanée sur plusieurs d'entre elles. Un gadget qui va sans doute faire le bonheur des fous de RTS et des poulpes, mais perso, j'y vois aussi une avancée scientifique de taille : on va enfin pouvoir bouffer des chips au-dessus du PC peinards.

L'eSolution Finale

Chez Falk eSolutions, on n'est jamais à court d'idées pour emmerder le pauvre type qui surfe sur le Web au lieu de travailler – pas comme moi, donc, hein. Et puisque les pop-up killers se multiplient comme des petits pains bénis, une belle idiotie vient de jaillir de leurs cerveaux malades : le killer de killer de pop-up. Oui, j'ai dû relire deux fois aussi. Cet ingénieux système, baptiséAd-SolutionFX, va permettre aux marketeux d'envahir nos machines chéries et d'ordinaire blindées contre spam et autres déviancespromotionnelles. Le principe est simple et pourtant bien tordu : le soft détecte la présence d'anti pop-up et convertit les pubs en un formatencore indétectable apparaissant en transparence sur la page. Super, apprêtez-vous à du pourrissage de browser en règle. Moi, si on m'avait demandé, j'aurais préféré un killer de cons.



Firewall à la chinoise

En Chine, on ne rigole pas avec le grand Satan Internet. Récemment, ce ne sont pas moins de 8 600 cybercafés qui ont été gentiment, mais fermement, contraints à la reconversion forcée parce qu'ils ne respectaient pas la législation qui interdit aux ados d'avoir accès à la Toile. « De tels lieux de débauche virtuelle ont un impact néfaste sur la santé mentale des jeunes », clame-t-on sans rire en haut lieu. Deux de ces renégats pré-pubères ont même récemment fini sous les roues d'un train, après une petite sieste sur les rails, fatigués d'une longue partie de 48 heures de jeu online. Forcément, à trop leur répéter que « le web saimal », on a un peu oublié de leur inculquer des notions de base, comme celle qui incite à la plus grande prudence quand un gros truc métallique fonce droit sur vous en faisant tchou-tchou. L'éducation a ses priorités...

Roulez et bourrez

Et voilà Flat Out, un jeu de course qui arrive à 200 km/h dans le dernier tournant 2004. Rappelons qu'il promet seize véhicules upgradables, quarante-cinq – 45 ! – circuits sur cinq environnements réalistes différents, une physique à toutes épreuves et, ne l'oublions surtout pas, la liberté d'exploser sa bagnole en mille morceaux avec quarante pièces déformables. À croire que passer la ligne d'arrivée en parfait état n'est plus la priorité des pilotes. Dans ce cas, autant faire une grande arène où tout le monde se rentre dedans ! Ah bah justement, c'est prévu en mode Demolition Bowl, parmi quelques autres mini-jeux. Ça va péter dans tous les sens au milieu de décors honnêtes, à ce qu'il semble. C'est en préparation chez Bugbear Entertainment (www.bugbeargames.com), développeurs assez expérimentés dans le domaine puisqu'ils ont à leur actif des jeux comme Rally Trophy (87% dans Joy en 2002) et Tough Trucks. Appétissant tout ça ! En attendant, je vais continuer de m'entraîner dans la vraie vie, au volant de ma R5. Je plaisaaaaaaaaaante...



Atomic contre Mister Freeze

Atomic est un type vachement prévenant. Il ne se déplace jamais sans un pack de bières blondes dans son sac kaki. Mais il a un souci : les précieux breuvages sont rarement aussi frais qu'il le souhaiterait. Ce qui ne l'empêche pas de boire, cela dit. Et avec l'arrivée de l'été, le problème n'en est que plus épineux. Eh bien miracle, alléluia, hosanna, voilà qu'arrive l'invention du siècle : la « I*C*Can », une canette auto-réfrigérante conçue par Tempra Technologie. On bidule le truc et un machin se trucmuche dedans et paf, le contenu refroidi d'au moins 17°C en trois minutes. Ah ouais, limite givrée la bière, là… Bon, ça va coûter les yeux de sa maman au début (deux fois le prix normal) mais vu que Coca-Cola, Pepsi et Budweiser vont signer des contrats en masse, ça devrait descendre un peu. Quant à Atomic, pas de pot, il ne boit que des vraies bières belges en bouteilles de verre, pas de la saleté en canette. Allez patron, une cervoise tiède !



Ô surprise, Electronic Arts nous prépare un nouvel opus de Need for Speed Undeground. La fête des Jackys (et de Cyd) est prévue pour la fin de l'année. Sans trop s'avancer, on peut déjà vous prédire que la révolution ne viendra pas du gameplay.



Marteau de guerre quarante mille

Fournée E3 pour THQ aussi, y a pas de raison. Quelques titres (The SpongeBob SquarePants Movie, The Incredibles et The Punisher) sur lesquels on ne s'attardera pas, par manque d'infos. On jettera par contre un regard plus appuyé sur Warhammer 40,000 : Dawn of War, adapté du célèbre jeu de plateau de Games Workshop. Au menu, de la stratégie bien entendu, quatre races à jouer, chacune disposant de caractéristiques propres, un nouveau modèle de ressources qui devrait a priori rendre la tâche de collecte moins pénible et balayer le micro-management d'un coup de marteau, une campagne solo qu'on nous annonce épique. Et au cas où cela ne vous suffirait pas, l'incontournable mode multi devrait aussi être de la fête. Le titre, développé par Relic Entertainment (Homeworld 1 et 2) main dans la main avec les créateurs du jeu original est toujours prévu pour septembre. En attendant, on vous balance quelques screenshots à grignoter.

Télex

Après six mois de galère, ça y est, LucasArts a enfin dégoté un nouveau PDG. C'est donc à Jim Ward, jusqu'ici chef du marketing chez LucasFilm, qu'il faudra désormais envoyer vos mails d'insultes pour l'annulation de Sam & Max 2.

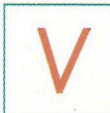
Commandos napoléoniens

Eidos s'apprête à éditer un nouveau jeu. Je sais, ça ne surprend personne. Je vous aurais dit qu'ils lançaient une gamme de produits de beauté pour chiens, j'aurais mieux capté votre attention. Mais non, c'est juste un bête jeu vidéo développé par Pyro Studios, les Espagnols derrière la série des Commandos. Imperial Glory est un jeu de stratégie, basé sur les conquêtes des divers grands empires de l'Histoire : France, Grande-Bretagne, Russie, Prusse et Autriche-Hongrie seront de la fête. L'aire de jeu comptera 55 provinces et 59 régions maritimes, couvrant ainsi, à vue de nez, l'Europe et l'Afrique du Nord. Au joueur de mener ses troupes à la victoire en s'assurant que la diplomatie, le commerce et la recherche technologique soutiennent ses efforts de guerre et sa soif de conquêtes, sur terre comme sur mer. Le look général rappelle énormément la série Total War et il serait bon pour Imperial Glory que son gameplay en fasse autant. Nous, on vous tient au courant.
www.imperialglory.com









Vous ne vous rappelez pas du premier Kohan ? Moi non plus. Ça n'est pourtant pas si vieux, puisque TimeGate Studios a sorti coup sur coup deux versions différentes de ce jeu de stratégie temps réel en 2001, puis en 2002. Pour tout vous dire, quand j'ai rencontré les développeurs, la première chose qu'ils m'ont dit en me serrant la main, c'est qu'ils étaient parfaitement conscients d'avoir tout foiré avec le premier Kohan et que ce coup-ci, ils allaient tout mettre en œuvre pour sortir un bon titre.

Au Moyen-Âge, la crise de l'immobilier prenait déjà une tournure préoccupante.



Et après, ils m'ont dit bonjour

Kohan 2 sera donc un RTS basé sur un concept très similaire à celui de Warcraft III. On pourra choisir son camp parmi six races différentes – des morts-vivants aux chevaliers en armure – et il faudra bâtir sa cité dans son coin, comme d'hab, pour ensuite aller bouter l'ennemi en dehors de la map. La grosse différence, c'est qu'il sera absolument inutile de manager tout le côté construction/collecte de ressources. Par exemple, les paysans choisiront eux-mêmes l'endroit idéal pour bâtir une caserne, sauf si le joueur veut s'en occuper manuellement. Dans le même genre, on n'aura pas à s'encombrer de la gestion des civils, leurs va-et-vient seront transparents pour le joueur. En deux mots, on ne devrait pas se casser la tête à prendre chaque péon par le bras pour le coller sur un



arbre et lui dire de ramasser des bûches. Même chose pour les batailles, tout sera géré par le soft, bref, il suffira de regarder l'ordi jouer.

Kohan le barbare

Meuh non, détendez-vous, je plaisante, au contraire. C'est surtout sur cet aspect que le joueur sera mis à contribution, puisque les développeurs nous assurent que Kohan 2 offrira des batailles gigantesques, avec un grand nombre d'unités affichées simultanément. J'ai eu l'occasion de jeter un œil sur un combat et effectivement, ça pourrait donner quelque chose de bien. Des tonnes de squelettes s'en mettaient plein la tronche, les sorts fusaient dans tous les sens avec des gerbes de flammes qui s'envolaient de part et d'autre, c'était assez prometteur. Tout comme dans Warcraft III, on dirigera des héros, ici appelés « capitaines », histoire que la ressemblance ne soit pas trop flagrante avec le titre de Blizzard. Kohan 2 devrait aussi comporter un bon lot d'animations qui serviront le gameplay. Par exemple, lorsque les archers seront à court de munitions, ils devraient être en mesure de dégainer une petite dague pour

>Genre : Stratégie médiévale
>Éditeur : Take 2 interactive
>Développeur : Timegate Studios/États-Unis
>Sortie prévue : Courant 2004

KOHAN 2 : KINGS OF WAR



se battre au corps à corps. S'il faut réellement gérer les munitions des unités, j'en connais deux ou trois qui vont couiner... Les unités de combat seront également dotées d'un système d'XP et elles pourront évoluer tout au cours de leur carrière professionnelle, tandis que les cités seront directement fortifiées en début de partie pour éviter que les rushers fous ne s'en donnent à cœur joie. Mais malgré toutes ces bonnes intentions, on peut légitimement se demander si ça sera suffisant pour s'assurer une petite place au soleil dans un monde presque totalement dominé par Warcraft, C&C Generals, Age of Mythology ou encore Rise of Nations... Je vous en reparle dès que j'arrive à m'emparer de la bêta.

Blutch

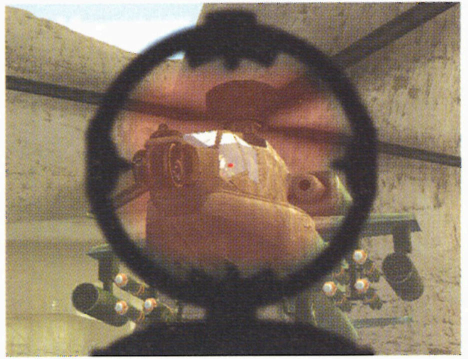
Sur une seule et même map, on pourra traverser le désert, fouler de vastes collines verdoyantes ou se retrouver dans la neige jusqu'au cou.


"LA SÉRIE DES BATTLECRY FAIT PARTIE
DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE
EN TEMPS RÉEL DE TOUS LES TEMPS"
- Computer Gaming World
WARLORDS
BATTLECRY III
LE MIX UNIQUE ET PARFAIT DE LA STRATÉGIE
EN TEMPS RÉEL ET DU JEU DE RÔLE
www.enlight.com
WWW.WARLORDSBATTLECRY3.COM
ENLIGHT
Infinite Interactive
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
PC CD ROM
12+
www.pegi.info
© 2004 Enlight Software Ltd. ©2004 Infinite Interactive Pty Ltd. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners.

Au pays des candys

Les oiseaux de nuit le savent bien : rien de pire qu'une soirée qui se finit en baston. Et jusqu'à présent, à part rester chez soi ou écumer les thés dansants du troisième âge, il n'y avait pas vraiment moyen de se prémunir contre la violence nocturne. C'était sans compter sur Ian Curtis, flic du sud de l'Angleterre, qui avec ses collègues de taf s'amuse à distribuer des tablettes de chocolat à la sortie des clubs. Hippie illusionné, il prétend pouvoir ainsi occuper les fêtards de façon saine et limiter les bastons. Je rêve ou les années 50 ont réellement produit des cerveaux à base de Bisounours ?







Il est où Oussama ?

Si vous trépignez d'aider le pauvre George W à débusquer du méchant terroriste, Hip Games a pensé à vous. CT Special Forces : Fire For Effect sera a priori un shooter axé sur le réalisme. On nous promet notamment une pléthore de gadgets qui feront rougir de honte Sam Fisher, plusieurs personnages et un gameplay varié. Une attention toute particulière sera portée au moteur physique, qui définira, d'après les développeurs, une toute nouvelle manière de jouer. Rien que ça. En espérant que ça ne se résume pas une fois de plus au syndrome Max Payne 2 : « oh c'est joli, les caisses en bois, elles tombent comme les vraies ».

In Nomine Stupidus

Un Américain de 23 ans a voulu lancer une nouvelle religion en se proposant lui-même comme messie et martyr. On ne change pas les bonnes recettes, il a donc tenté de se crucifier comme un certain Jésus (qui aurait eu dit-on beaucoup de succès). Un petit peu seul dans son entreprise, ce jeune fanatique a construit sa croix avec deux planches, puis s'est affairé à sa sinistre tâche avec des clous et un marteau. Chtok Chtok Chotk ! Et une main de fixée solidement contre le bois. Reste plus qu'à clouer l'autre. Ahhh, mais oui, mais non. La main ne peut pas être au marteau et à la croix, comme on dit. Bien ennuyé, le demeuré profond a dû appeler Police-Secours pour se tirer de ce mauvais pas. En fait, il s'agirait de la tentative de suicide d'un gars trop influencé par les images de Dieu sur Internet. C'est en tous cas ce qu'il a déclaré aux autorités médusées. Il aurait mérité de réussir, tiens. On aurait pu ériger des églises de la connerie. J'y serais allé tous les dimanches.

Serge Lama si tu nous lis...

Le petit Napoléon est de retour. Après avoir balancé une tétrachiée d'add-on pour le premier volet de Cossacks, GSC Game World s'est dit qu'il était peut-être temps de passer à la suite. Ça devrait être chose faite avec l'arrivée de Cossacks II : Napoleonic Wars. Il s'agira toujours d'un RTS d'ampleur, avec la possibilité de contrôler jusqu'à 64 000 unités simultanément, à choisir parmi les grandes nations guerrières de l'époque. Au vu des premiers screenshots, pas de révolution technologique à attendre, ça restera de la



fausse 3D pas trop moche. Faites briller vos baïonnettes, le titre déboule à la fin de l'année si tout va bien.

WW2 for ever



D-Day, 1944 : Invasion of Europe, c'est le titre d'un futur add-on de GMX Media à venir pour le Combat Flight Simulator 3 de Microsoft. Au cas où le nom n'aurait pas suffi à lever le doute, précisons donc que ça parlera toujours d'étripages d'avions durant la phase finale de la Seconde Guerre mondiale.

Télex

Electronic Arts vient de signer un bon gros deal avec Gas Powered Games, et plus particulièrement son papa, Chris Taylor (Total Annihilation) pour développer un nouveau RTS. Ils sont tout foufous et on les comprend.

Télex Télex Télex Télex Télex Télex
Télex Télex Télex Télex Télex Télex

NOMS DE DOMAINE • EMAILS PERSONNALISÉS • HÉBERGEMENT • CRÉATION DE SITE • E-COMMERCE • RÉFÉRENCEMENT

ROOT ME*



PRENEZ LE CONTRÔLE DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ

100% LINUX, 100% DÉDIÉ

1. CONNECTEZ-VOUS SUR www.amen.fr
2. CHOISISSEZ LA CONFIGURATION DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ
3. CHOISISSEZ LA DURÉE DE VOTRE PACK (1, 3 OU 12 MOIS)
4. CHOISISSEZ VOTRE SYSTÈME D'EXPLOITATION
5. CHOISISSEZ VOTRE INTERFACE D'ADMINISTRATION
6. RÉGLEZ EN LIGNE PAR CARTE BANCAIRE, CHÈQUE OU VIREMENT

RECEVEZ LES CODES D'ACCÈS "ROOT" DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ EN 1 HEURE

EXCLUSIF ! ADMINISTREZ VOTRE SERVEUR DÉDIÉ 100 % EN LIGNE :
REBOOT INSTANTANÉ, SAUVEGARDE DE VOS DONNÉES, RESTAURATION, RÉINSTALLATION DE VOTRE SYSTÈME D'EXPLOITATION, MONITORING DU RÉSEAU ET DE VOTRE TRAFIC, ADRESSE IP FIXE SUPPLÉMENTAIRE

PACK WEB SERVEUR

- AMD Duron 1600 MHz
- 256 Mo RAM (ext. à 512 Mo)
- Disques durs 80 Go (ext. à 120 Go)
- 700 Go de trafic
- 1 adresse IP fixe (ext. à 4)
- Interface d'administration PLESK
- Aucun frais caché
- Aucun frais de mise en service

69 € HT/MOIS
SANS ENGAGEMENT

49 € HT/MOIS
AVEC UN ENGAGEMENT ANNUEL

AMEN RCS PARIS: B 421 527 797. IN WEB WE TRUST: Nous croyons au web. *ROOT ME : Prenez le contrôle de moi ; **satisfait ou remboursé : valable 10 jours; Garantie du Temps de Rétablissement du matériel sous 4h en jours ouvrés de 9h à 18h; support technique 7/7 et 24h/24 par email ; haute disponibilité 99,9% : selon nos statistiques mensuelles. Conditions Générales de Vente sur www.amen.fr. Prix HT au 01/06/2004 modifiables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

NOS ENGAGEMENTS ** :
• SATISFAIT OU REMBOURSÉ • GARANTIE DU TEMPS DE RÉTABLISSEMENT DU MATÉRIEL SOUS 4 H • MISE EN SERVICE OFFERTE • AUCUN FRAIS CACHÉ • SUPPORT TECHNIQUE 24 X 7 • ÉVOLUTIVITÉ GRATUITE • ADMINISTRATION 100 % EN LIGNE • MONITORING PROACTIF 24 X 7 • HAUTE DISPONIBILITÉ 99,9 % • DATACENTER À PARIS • RÉSEAU REDONDANT • BANDE PASSANTE GARANTIE

0892 55 66 77
0,34 € TTC/mn depuis la France 9H - 19H

www.amen.fr
Paiement  sécurisé



À l'œil nu



L'idiot sur la photo ci-contre est heureux. Pas parce qu'il a une jolie casquette, mais parce qu'il arbore le tout nouveau Nomad Expert Technician System de la firme américaine Microvision. Un gadget qui va lui simplifier la vie puisqu'il permet d'afficher des images au-dessus de son champ de vision, grâce à une technologie laser de pointe. Il scanne les images voulues (pour le moment uniquement en rouge et dégradé de gris) et les envoie directement sur la rétine, via un ordinateur wireless et un monocle high-tech. Tout ça sans aucun risque de se griller les pupilles, la puissance du rayon étant seulement de l'ordre du millième de watt. Selon les développeurs, dans cinq ans, tout le monde disposera de son petit champ de vision augmenté, piloté via son PDA ou son portable. La classe. L'armée, les médecins et Alain Afflelou salivent déjà rien qu'en pensant à toutes les possibilités d'exploitation. Mouais, perso, tant que ça ne permettra pas de mater à travers les vêtements des nanas, rien à battre.

Halo bouge encore

Il faut croire que l'accueil mitigé réservé à Halo sur PC n'a pas trop démotivé les développeurs de Gearbox Software. Ils ont même fait une petite poussée d'ego qui a permis aux fans de bénéficier régulièrement depuis la sortie d'un paquet de mises à jour, mais relativement mineures. On sera donc ravi d'apprendre la disponibilité toute prochaine de Halo : Custom Edition, qui devrait sentir bon le gros œuvre, surtout au niveau du multi. Outre le support des fast shaders, qui permettra aux gros nantis de la 3D de grappiller quelques images/seconde, c'est tout le code réseau qui a été revu de fond en comble. Tout cela sera disponible au téléchargement, mais nécessitera un cd-key en bonne et due forme pour tourner. Ajoutez à cela la mise à dispo d'un éditeur de niveaux, et vous comprendrez pourquoi les fans trépignent. Plus d'infos là : http://gbxforums.gearboxsoftware.com.

Un périphérique qui prend l'eau

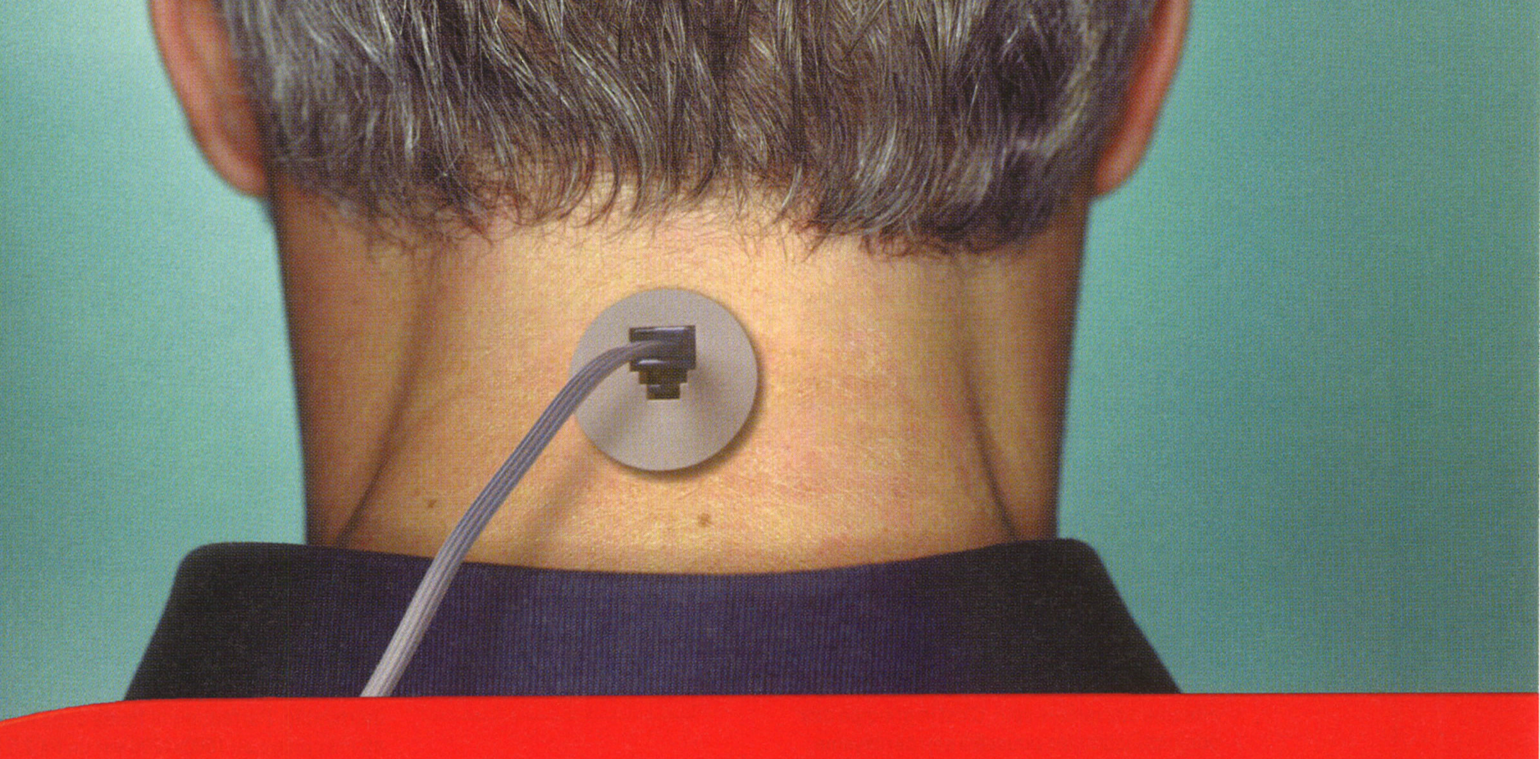


La perle du périphérique USB le plus débile est un concours sans fin, nous abreuvant chaque mois de nouvelles inventions toutes plus improbables les unes que les autres. Après la clé de stockage en forme de canard, le chauffe-tasse et d'autres accessoires plus « coquins », on pensait avoir tout vu. Détrompez-vous : la société Gate nous gratifie aujourd'hui d'un… aquarium USB. Alimenté par le PC, le petit boîtier rempli d'eau est éclairé d'une jolie LED bleue du plus bel effet. Mais que les amis des bêtes se rassurent : la poiscaille est en plastique, et ne risque par de se faire griller la tronche si on lui applique un overclocking à la C_Wiz. Si vous ne savez que faire de toutes ses prises USB vides, voilà un début de piste…

La communication un métier d'avenir



Michael Moore, le cinéaste de « Bowling for Columbine » (qui dénonçait la prolifération des armes aux États-Unis), est un garçon taquin. Son prochain film, Fahrenheit 9/11, s'attaque aux attentats du 11 septembre en critiquant ouvertement la politique de Bush avant et après cette date tragique. Forcément, ça risque de ne pas faire plaisir à beaucoup de monde. Le frère du président des États-Unis sera certainement dans le lot. Le problème ? Il est gouverneur de l'État de Floride (celui qui perd les bulletins de vote…) le frangin. Là où est basé le Q.G. de Disney, propriétaire de Miramax, distributeur du film en question. Un coin ensoleillé qui offre des réductions fiscales au papa de Mickey. Vous commencez à voir le souci ? Oui, ça s'annule ce genre de chose. Et Michael Moore s'est appuyé sur ce point pour dire que Disney allait bloquer la distribution de son documentaire. Bon courage pour connaître la vérité dans cette histoire, Moore et Michael Eisner de Disney se contredisant allégrement. Disney autorise de toute façon Miramax a trouver un autre distributeur et ce qui est certain, c'est que maintenant j'ai envie de le voir ce film. Bien joué les Michael.



À CE PRIX LÀ, C'EST DUR DE DÉBRANCHER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	19,85 € AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/05/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 1024k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable uniquement dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. Wanadoo : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Frais de mise en service offerts(1) • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC(2) • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

(1) Offre valable jusqu'au 30/06/04. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.



N

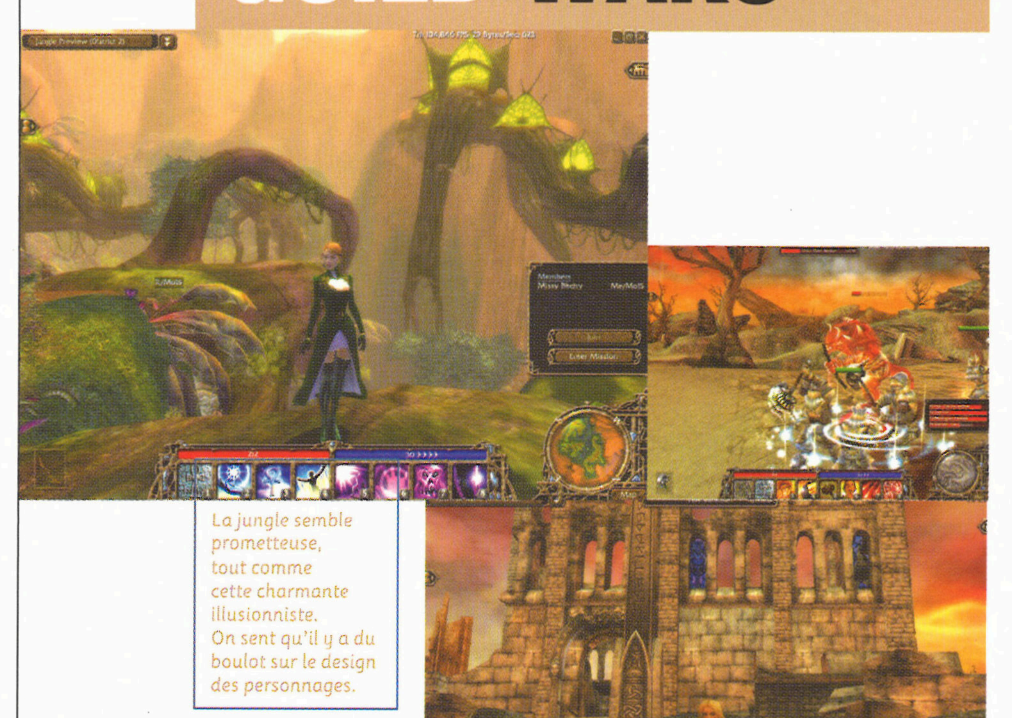
Csoft a profité de l'E3 pour ouvrir Guild Wars aux joueurs du monde entier pendant trois jours, dans une version alpha carrément impressionnante. Cette sorte de mini-démo limitée dans le temps a permis de constater que le travail accompli par les développeurs d'ArenaNet est extrêmement prometteur. Vu leur CV, on n'en attendait pas moins : la plupart sont des ex-employés de Blizzard ayant participé à la création de Battle.net, Warcraft, Starcraft ou Diablo. Pas réellement un MMORPG au sens où on l'entend habituellement, ce titre est une sorte de Diablo 3D avec des éléments de jeux online plus classiques. ArenaNet parle de CORPG (Competitive Online Role-Playing Game). Le plus gros changement : chaque groupe d'aventuriers effectue ses quêtes seul. C'est le principe des donjons instanciés poussé à son paroxysme : à part dans les villes, vous ne croiserez que ceux avec qui vous avez choisi de partir à l'aventure. Encore plus sexy pour les allergiques au trekking des MMORPG : vous rejoignez directement les zones dignes d'intérêt en cliquant sur une carte puis sur « travel ».

>Genre : RPG en ligne sanglant
>Éditeur : NCsoft
>Développeur : ArenaNet/États-Unis
>Sortie prévue : Fin 2004

GUILD WARS



Les effets de transparence sont bluffants. Non je ne parle pas seulement de la jupe de cette elementalist...



La jungle semble prometteuse, tout comme cette charmante illusionniste. On sent qu'il y a du boulot sur le design des personnages.

T'es belle en 3D, tu sais ?

Le moteur 3D de Guild Wars est tout simplement incroyable. Parfaitement fluide avec les détails au max jusqu'au 1600x1200 sur un P4 2,5 GHz et une R9700 Pro, il offre un rendu très original. Le mélange d'effets de reflet, de surexposition et de flou donne un cachet vraiment particulier à ce produit. Du reste, les images de cette page ne lui font pas honneur, il faut vraiment le voir tourner pour s'en rendre parfaitement compte. Détail amusant, même à ce stade du développement, les musiques en place sont excellentes. Cette démo permettait de stocker quatre personnages différents, mâle ou femelle mais tous humains. Pas de nains ou d'orques au menu. Les six professions possibles sont Warrior, Ranger, Monk, Necromancer, Mesmer (illusionniste) et Elementalist. En fonction de ce premier choix, il reste à définir votre métier secondaire parmi la même liste, qui sera réduite. Après avoir rapidement tout essayé, il est clair que le jeu va encore avoir besoin de pas mal de réglages. Un guerrier capable de se soigner et de ressusciter ses frères d'armes, c'est un peu too much.

Capture the flag à coups de marteau

En plus d'un mode solo qui fait donc très fortement penser à un Diablo 3D, ce titre dispose de différents types de jeu qui permettent de s'amuser aussi bien 10 minutes que 4 heures. Par équipe de quatre ou huit, il est par exemple possible de s'affronter dans des arènes, dominer la montagne du coin en résistant aux assauts (King of the Hill) ou se battre contre des PNJ en Coopératif et suivre ainsi la trame d'un scénario. Ces concepts simples permettent du fun instantané. Épaulée par sa réalisation impressionnante (la visualisation des sorts et coups portés est déjà superbe), cette orientation originale clairement axée vers le combat de guildes pourrait bien assurer le succès de Guild Wars. En tout cas, moi j'ai hâte qu'ils ouvrent un véritable beta test ! Oh j'allais oublier : il ne devrait pas y avoir d'abonnement à payer chaque mois. Ça y est, vous salivez enfin ?

Caféine



Vous avez 400 ans pour mener votre dynastie à la gloire !





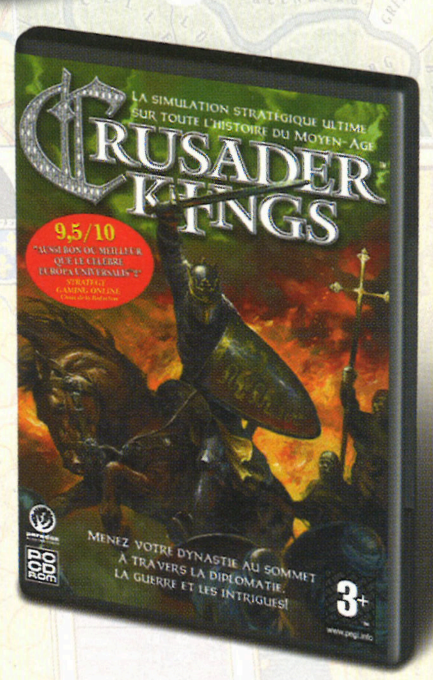


Réécrivez 400 ans d'histoire féodale !

Pour la première fois dans un jeu de stratégie en temps réel, ne gouvernez pas une nation mais une dynastie, faites prospérer vos biens et assurez votre descendance.

Incarnez un grand seigneur durant cette période clef de l'Histoire de France : les Croisades. Menez votre dynastie au sommet, à travers les évènements majeurs ayant jalonnés cette époque mouvementée. De la Guerre de100 ans à l'arrivée au pouvoir de Guillaume le Conquérant rien ne vous sera épargné! Pour atteindre votre but, vous devrez non seulement faire les bons mariages, mais aussi déjouer les complots, vaincre tous vos ennemis...

Crusader Kings, l'ultime simulation stratégique sur toute l'Histoire du Moyen Age !





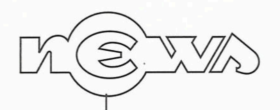




Distribué par



www.nobilis-france.com





(Splinter Cell 3) Dans la main de Sam, un couteau. Un gros. Pauvre gardien…



Tabula Rasa mettra l'accent sur les combats à mains (ou griffes) nues et les armes psychiques.



La nouvelle portable Dual Screen de Nintendo n'était pas finalisée côté look. Ouf.

E3

NEWS FROM L.A.



Histoire de patienter jusqu'au dossier E3 complet du mois prochain, voici deux pages de news consacrées au plus grand Salon de jeux vidéo de la planète, écrites à chaud juste avant le bouclage. Pas que du PC au menu, le geek qui sommeille en vous ne pouvant rester insensible aux annonces de Sony et Nintendo. Suivez le guide !

Le roi Richard revient

Les (vieux) fans de la série Ultima continuent de vénérer le nom de Richard Garriot, alors que ce mécréant est responsable de nombreux échecs scolaires. La jeune génération devra se méfier : il fait son come-back avec Tabula Rasa, annoncé puis oublié il y a déjà longtemps. Ce MMORPG produit par NCsoft mélange heroïc fantasy et science-fiction sur fond de trame scénaristique tordue : vous comprenez sans savoir pourquoi le langage d'aliens menaçant vos vertes contrées, ce qui vous forcera à partir à l'aventure pour sauver vos feignasses de compatriotes. Le gameplay sera évidemment ultra novateur si on en croit le site web, mais le truc plus difficile à cacher c'est que les graphismes, bien que sympathiques, sont loin d'être renversants. Vu qu'aucune date de sortie n'est donnée, ça leur laisse le temps de les améliorer. Seul point positif concret, l'intégration d'un système de communication vocal. De quoi éviter le syndrome du tunnel carpien, maladie qui guette tout joueur de MMORPG un peu bavard.

Pour une démo de Playboy, le jeu vidéo, il fallait souffrir.

Memory Stick et UMD, Sony mise tout sur des formats propriétaires. Notez, en bas à gauche de la console c'est le stick analogique.

Flou artistique

En vrac, on a aussi appris quelques dates de sorties marquantes car concernant des jeux attendus. Doom 3 arriverait donc « cet été » (vous ne pensiez quand même pas qu'on aurait une date précise non ?). Ce qui veut dire avant le 21 septembre si on en croit notre calendrier. On attend de voir. Half-Life 2, également prévu pour « la fin de l'été », devra se bouger pour ne pas sortir après le bébé de Carmack. Sinon il risque le coup de vieux instantané… Plus intéressant car

Pour en finir avec le MOBILEMENT CORRECT !!!

TRASHMOBILE c'est 100% décalé, 100% marrant, 100% différent

web www.trashmobile.com
wap GALLERY >> trashmobile

TRASH MOBILE — 31099

Par tél. appelle le 08 99 70 70 81

Par SMS envoie "le code" au 81581

+ de 450 portables compatibles
Exemple : pour recevoir "HOT BOY" envoie 31074 au 81581

31950

Sonneries

+ FIABLE ! + INTELLIGENT !, 1 seul code nous t'envoyons la version la + adaptée à ton modèle de portable

BONUS logos: 30252, 30135, 31770, 30414, 30589, 31868, 31462, 31096, 30177, 30174, 31456, 30179

Le Kif du mois
62031 La panthère rose
61575 Pump it up
60323 Plantation v2
60797 OCB
61084 Comme des connards
61614 Modern times

Les introuvables
61029 Etoile des Neiges
61243 La zoubida
61244 Le lavabo
61520 Qui veut gagner des millions ?
61555 Zorro
60671 Austin Powers
60913 Don't Worry Be Happy
61229 Nuit de folie
61230 Les démons de minuit
61236 Sous les sunlights des tropiques
61238 Agadou
61239 Au bal masqué
61240 C'est bon pour le moral
61242 Sans chemise, sans pantalon
61247 YMCA
60948 Becassine
60949 Dance Des Canards
60950 La fête au village
60951 Le Gendarme de St Tropez
61118 Psychose
61120 Silence Des Agneaux
61113 La Famille Adams V2
61114 La Quatrième Dimension
61116 L'Exorciste V3
61103 Terminator
61481 Les envahisseurs
60817 Ghostbusters

Les déjantés
61067 Pourvu que ça dure
61041 Au pays de Candy
61045 Maya L'Abeille
61047 Albator
61049 Goldorak
61051 Auteuil Neuilly Passy
61052 Bioman et Dorothée
61053 C'est toi que je t'aime
61055 La simca 1000
61058 C'est Guignol
61060 La Chenille
61097 Sortez Les
61098 Abdel Kader
61068 Les Bronzés (Country)

Sonneries MUSIK
Super qualité avec voix !!!
98066 Friends
98071 Jackass
98075 Popeye
98078 Starky et Hutch
98006 Saturday Night's
98060 Agence tout risque
98008 Hey Oh !
98009 Hey sexy lady
98076 Pretty woman
98021 Ma liberté de penser
98018 Les Bronzés font du ski

Les Nouveautés
62192 Addictive
62193 Millionaire
62194 C'est mal baré
62195 One day in your life
62196 Don't tell me
62197 Tallac
62062 Numéro dix
62077 Un ange dans le ciel
61841 Yeah
61769 I don't wanna know
61771 One call away
61772 The way you move
61773 Unhamed feeling
61722 La positive attitude
61867 Tu mets de l'or
61860 If
61953 Roxanne
61952 Je reste ghetto
61951 It's not goodbye
61950 Dragostea din tei
61949 A l'anglaise

TA SONNERIE PERSO encore + ouf !!!
Enregistre ton propre ROT, PET... et tout ce qui te passe par la tête
Par TEL 08 99 707 107

Les Tops
60810 Hey oh !
60887 James Bond V2
60888 Le Parrain V2
60889 Mission impossible V2
60890 Simpsons V2
60977 Sexy pour moi
60989 Hey Ya
61000 Y a du soleil et des nanas
61007 Les bronzés fond du ski
61010 L'Orange du marchand
61011 On n'oublie jamais rien
61015 Shut up
61072 So yesterday
61089 No woman no cry
61124 In the Shadows
61127 My immortal
61131 Superstar
61142 Turn me on
61189 L'Orphelin
61197 Suga suga
61200 Toxic

Les Hits
60831 Going under
60978 It's my life
61139 Qui de nous deux
61109 Alexandrie, Alexandra
61123 Glorious
61140 Calinda
61141 Hit taht
61153 Seven Nation Army

Sonnerie à la demande envoie par SMS "le titre de la chanson" au 81818
Ex. : hey oh au 81818

Les HIFI
Des sons de ouf !!! 100% TENDANCE

les + trash (censuré 30891)
95043 Le Porc
95067 Débouchage
95081 Des rots
95082 Des pets
95088 Chasse d'eau
95077 Quelqu'un vomit
95079 Quelqu'un tousse
95091 Quelqu'un qui éternue
95139 Gros Rot Appel
95140 Gros Rot Message
95148 Wazzaaaa
95169 Prout Tzz Mrurmf

les + Cool (32006)
95016 Un klaxon
95070 Smack !
95111 Happy face !
95064 Ping pong en live
95112 Hey sexy lady
95109 Hasta la vista baby
95051 Y a de l'orage dans l'air
95084 Moto qui démarre
95020 Sonnerie des années 80

les + Fun (30247)
95018 Les cloches
95016 Un klaxon
95007 Mort de rire
95013 Appel de Mars
95002 Ton sac bordel !
95180 Je suis pas une dinde !
95094 Voix de l'espace
95265 Tarzan dans la jungle
95004 On est pas sourd
95006 Oh ! Tu prends ?
95008 J'vais m'faire bouffer !
95010 Dans ta poche
95049 le bruit des vagues
95134 Gogogadgeto téléphone
95114 Il est vraiment phénoménal
95117 Que la force soit avec toi
95120 Oh chihuahua

les + Bêtes (31325)
95206 Une otarie
95219 Un pigeon
95055 Un singe
95060 Une vache
95027 Des chats
95046 Une grenouille
95026 Des chevaux
95024 Un lion
95037 Un éléphant
95050 Un oiseau
95201 Un chien qui hurle
95199 Un chat qui ronronne

les + Récents
95280 Ouvrez c'est la police
95274 Ici le commissaire
95273 Ici c'est moi qui fait la loi
95271 Embarquement Porte A
95260 Chant du Tyrol
95266 A l'aide au secours !

Logos — Pour toi ou pour faire une blague !

31951 · 31169 · 31084 · 31987 · TRANSgenisse 31980 · HOT BOY 31074 · 31986
32014 · Pitbull 30411 · 31999 · 31116 · 31998 · 31972 · Fumer provoque de la fumée 31840
30394 · TOXIK 31191 · 32345 · 31369 · 31104 · 32336 · J'aime l'herbe 31943
31988 · 31097 · 31857 · GROSSE TACHE 31315 · 31098 · 32339 · 31952
31150 · 30154 ta gueule ? · 31769 · 31627 · 31908 · KEEP OUT 32342 · 30911
30908 · 31193 TAFF · J'en pince pour toi ! 31218 · 31073 · 31947 · 31903 · SHARK 32344
L'abus d'alcool entraîne des vomissements 31847 · UNITED OF LOVE 31818 · 32338 · 30001 DIABLO · HOT GIRL 32133 · 31816 · 31316
31186 · 30067 · Je ne peterai plus 31250 · 31985 · Péter pue 31206 · 31188 · 32343
32335 · 31966 · 31860 · 31189 · 31376 · 31766 · Kingston 31164

1 logo unique pour écrire ce que tu veux ! — ici ton texte 31628
Par SMS envoie **UNIK au 81081**

Dis lui en BD ! Pour écrire ce que tu veux dans la bulle du logo que tu as choisi !
Ton message dans cette bulle !!! Fred. — 31231 · 31232
Par SMS envoie **BULLE au 81081**

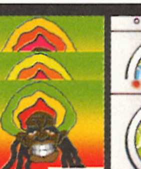
32351 · 31870 · 31371 · 32346 · 32350 · 31723 · 31631
32356 · 31334 · 32347 · 31370 · 32122 · 31949 · 32015
31991 · 30748 · 31871 · 30410 · 32348 · 31945
31875 · 32355 · 31938 · 31733 · 31867 · 31946 · 32337

répondeurs — DE LA PURE HALLU !!! — canulars
Parodies/imitations

Par tél. appelle le 08 99 70 05 06

01083 J'adore !
01003 Au garde à vous
01072 Votre mission
01089 Johnny
01088 Cloclo
01124 Monstre venu de l'espace
01021 L'extraterrestre
01010 L'hotesse de l'air
01001 Voix de racaille
01096 Sylvester
01062 Donald
01044 Aux Antilles
01065 Ze vu un gros un gros minet

Je te bigophone 05029
Faire un choix 05066
Ton petit lapin 05039
Réveil brutal 05036
En apesenteur 05084
Aux secours aidez-moi 05074
Transactions sur internet 05028
Faire un choix 05166
L'amie d'enfance 05038
Message d'une petite fille 05050
Joyeux anniversaire en rigolant 05116
Je craque pour toi (homme) 05042
Je craque pour toi (Femme) 05043

Logos animés
75411 · je t'aime à la folie 75409








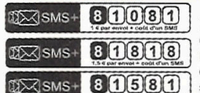


Tchat & Dial
Des contacts dans toute la France
Tchat, Dial, Contact avec + de 200 000 inscrits

Par tél. appelle le 08 92 70 55 22
Par SMS envoie CHAT au 61561

Par Wap GALLERY >> Top Contact
sur votre mobile >> Gallery >> *entrez* Top Contact
Gallery Top Contact : 1,5€/jour hors coût opérateur.

100% anonyme compatible



Depuis un poste fixe : * 08.99 : 1,35 €/appel + 0,34 €/min - * 08.92 : 0,34 €/min - 81818 et 81581 : 1,5€/SMS + coût d'1 SMS, 2 SMS par téléchargement. 81081 : 1 €/SMS + coût d'1 SMS, 3 SMS par téléchargement - Wap : Gallery trashmobile (SFR et Bouygues telecom) 3€/téléchargement + coût opérateur et 2€/téléchargement + coût opérateur (orange) - (1) 0903 : 1,12 €/min - (2) 0906 : 4,23 CHF/min. Cellcast Média - RCS Nanterre B 391068343. En utilisant nos services, tout client pourra recevoir gratuitement sur son portable des offres commerciales de la part de Mobifun et/ou de ses partenaires. Conformément à la loi n°78-17 du 06/01/1978 (art 34) vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Mobifun (mention désinscription) B.P. 80181 - 13795 Aix-en-Provence - Des compatibilités encore + nombreuses, les 450 compatibilités sur www.mobifun.fr ou au **08 90 71 02 01** (0,15 €/min.), nous savons faire 24h/24, 7j/7 - Mineurs demandez l'autorisation à vos parents.





Silent Hill 4 est annoncé sur PC par Konami. Bonne surprise pour ceux qui aiment se faire peur.

pas espéré si tôt, Ubi Soft annonce déjà Splinter Cell 3 pour la fin 2004. En fait, l'équipe responsable du premier opus bosse depuis des mois sur ce produit et c'est une autre team de développeurs qui a géré la conception de Pandora Tomorrow. Ubi s'enflamme un peu en annonçant : « Il proposera les graphismes les plus beaux de cette génération de jeux, un environnement totalement immersif et interactif, un gameplay innovant et une expérience multijoueur en coopération entièrement inédite ». Vive le couper/coller. Cette fois, notre bon Sam se paumera en pleine Corée du Nord, pays rieur s'il en est, pour des missions toujours plus risquées. Pour se défendre, il pourra se battre à l'arme blanche, briser des nuques et utiliser des gros flingues expérimentaux (pas trop dans le trip infiltration ça, mais bon). On nous fait miroiter des niveaux totalement ouverts avec enfin plusieurs possibilités pour en venir à bout, ce qui corrigerait le principal défaut de la série. Je vous passe le blabla sur l'I.A. ultra évoluée, ça fait dix ans qu'on nous fait la blague. Bien plus sexy, la mention d'un mode de jeu Coopératif fait saliver pas mal de monde à la rédac, on a hâte de voir ça.

Counter forever ?

C'est officiel, Counter-Strike nous accompagnera jusqu'à la retraite, qu'on le veuille ou non… Valve a profité de l'E3 pour assommer les fanboys qui en avaient sûrement les larmes aux yeux : Half-Life 2 sera livré avec Half-Life 1 et tous les gros mods indispensables, entièrement liftés à coups de moteur physique Havok et de pixel shaders. Team Fortress Classic, Day of Defeat et le très apprécié Counter-Strike seront donc dans la boîte. Ils ont besoin de se faire pardonner chez Valve, mais si ça continue ils vont y arriver… Attention tout de même, on ne parle pas de CS2 ! Le gameplay restera donc le même. Si vous y êtes allergique, vous essaierez juste le temps d'admirer les décors et vous retournerez fragger dans votre mod préféré (Urban Terror si vous avez du goût). Évidemment, je préfère repréciser pour les naïfs que tout ça sort de la bouche de Gabe Newell, alias monsieur « si si ça sortira le 30 septembre 2003 », qui a priori aurait dit que ces extensions seraient payantes à d'autres journalistes, en citant en plus Opposing Force et Blue Shift. Ça fait un an qu'on patiente, on peut bien attendre quelques mois de plus pour voir ce qu'il en sera réellement.

L'E3, c'est un combat permanent pour rester concentré sur les jeux vidéo.







Bien qu'un peu imposante pour une portable, la PSP de Sony a de la classe.

Le coin des jouets

Les dernières créations de Sony et Nintendo pourraient bien se frayer un chemin dans vos poches, autant vous prévenir dès maintenant. La PlayStation Portable (PSP) a enfin été entièrement dévoilée. Mesurant 17 cm sur 7,5 cm pour 23 mm d'épaisseur, elle pèsera 260 g avec les batteries Li-ion (10 heures d'autonomie) et disposera de 32 Mo de RAM, d'un CPU à 333 MHz (custom Sony a priori, dérivé de la PS2) et de 4 Mo de DRAM. Le coup de génie de Sony est d'incorporer un écran LCD au format 16:9 (480x272 pixels) en 16 millions de couleurs. Avec une diagonale de 4,3 pouces, il devrait donner une autre dimension aux jeux nomades. La PSP embarque aussi du WiFi (802.11b), de l'USB2 et un paquet d'autres friandises que nous détaillerons le mois prochain. Rappelons juste que les jeux seront vendus sur des disques UMD (Universal Media Disc) de dimension ridicule stockant 1,8 Go. Les démos de Gran Tourismo 4 Mobile, d'un nouveau WipeOut et de Metal Gear Acid étaient bluffantes (mais tout ça fonctionnait sur des systèmes de développement, pas sur la PSP). Grosse inconnue de l'équation : le prix. Sony ne communique pas encore dessus mais vu l'engin, l'addition risque d'être salée. Pas de prix non plus chez Nintendo qui montrait enfin sa DS. La Dual Screen (nom de code) tentait en effet de séduire, malgré son design non finalisé. Pour le moment la machine, dont la puissance se situe au-dessus d'une N64, prouve que le papa de Mario a toujours des idées. Reste à convaincre développeurs et joueurs. Car tout le secret de cette bestiole réside dans son écran LCD inférieur, tactile, qui permet des gameplays radicalement différents de ce que l'on connaît. Quelques exemples très intéressants ont été présentés. Associé à ses capacités multijoueurs (WiFi 802.11b et Bluetooth), la DS pourrait convaincre facilement les amateurs de consoles grâce à sa compatibilité Gameboy Advance. Les cartouches natives DS pourront quant à elle atteindre 1 Go (et un prix dissuasif).
Pas d'annonces fracassantes côté Microsoft, à part un Halo 2 prometteur sur Xbox.
Voilà pour les infos urgentes. Dès leur retour, Faskil et Bishop attaqueront la rédaction d'un dossier bien plus complet, à déguster sur la plage cet été.

Caféine

ABONNEZ-VOUS À joystick

1 an (11 nos) + le jeu = 89 €

au lieu de ~~114,90 €~~*



« Le champion du monde toute catégorie »



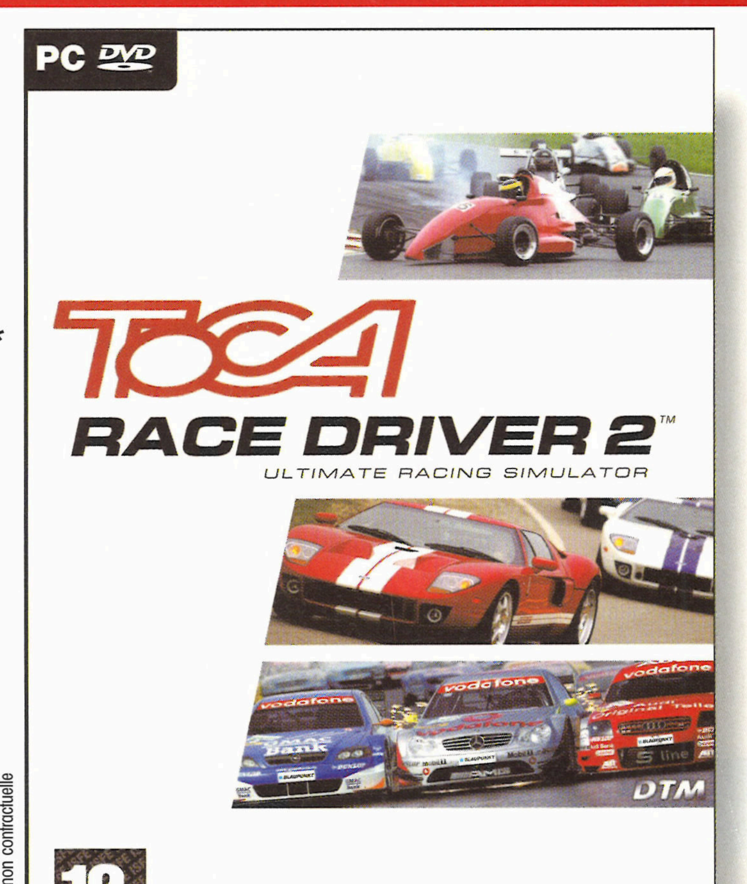


Photo non contractuelle

www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY™

* Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 nos + 11 booklets) et je recevrai en plus le jeu TOCA Race Driver 2 au prix de 89 € seulement au lieu de ~~114,90 €~~*, soit 25,90 € d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : _____

Ville : ____________________

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ____________________

Téléphone : __ __ __ __ __

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

STPM60

Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 5,90 € et le jeu TOCA Race Driver 2 au prix de 50 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 juillet 2004, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement. Autres pays nous contacter au : 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Ubi Soft

Ça commence à devenir une mauvaise habitude chez Ubi Soft de m'obliger à me lever avant l'aube. Cette fois, le rendez-vous était à 6h15 pour prendre l'Eurostar, direction Londres, afin d'assister à la présentation des prochains jeux de l'éditeur. Un mini-E3, en somme, pour vous mettre l'eau à la bouche avant l'heure.

par Bishop

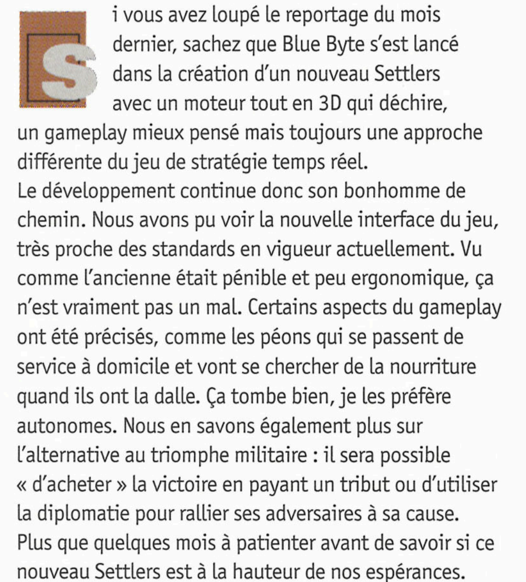
The Settlers Heritage of Kings

Genre : Jeu de construction **Développeur :** Blue Byte **Sortie prévue :** Noël 2004

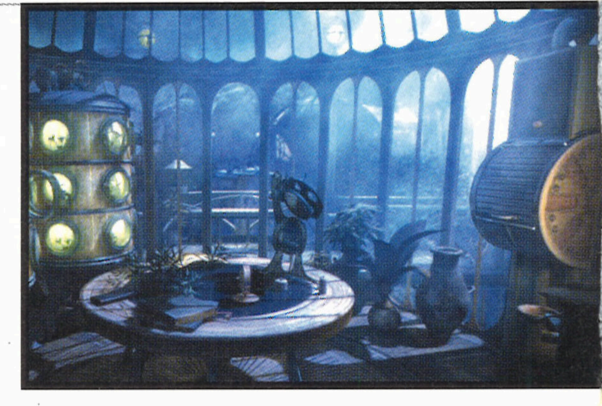
Tous les bâtiments auront un grand nombre d'animations. Ici, la forge avec ses soufflets activés par deux roues et ses cheminées qui recracheront l'excès de vapeur.



Si vous avez loupé le reportage du mois dernier, sachez que Blue Byte s'est lancé dans la création d'un nouveau Settlers avec un moteur tout en 3D qui déchire, un gameplay mieux pensé mais toujours une approche différente du jeu de stratégie temps réel.
Le développement continue donc son bonhomme de chemin. Nous avons pu voir la nouvelle interface du jeu, très proche des standards en vigueur actuellement. Vu comme l'ancienne était pénible et peu ergonomique, ça n'est vraiment pas un mal. Certains aspects du gameplay ont été précisés, comme les péons qui se passent de service à domicile et vont se chercher de la nourriture quand ils ont la dalle. Ça tombe bien, je les préfère autonomes. Nous en savons également plus sur l'alternative au triomphe militaire : il sera possible « d'acheter » la victoire en payant un tribut ou d'utiliser la diplomatie pour rallier ses adversaires à sa cause. Plus que quelques mois à patienter avant de savoir si ce nouveau Settlers est à la hauteur de nos espérances.







Myst IV Revelation

Dix ans après Myst III, l'histoire de Revelation lève le voile sur ce que sont devenus Achenar et Sirrus après que leur père, Atrus, les a emprisonnés dans deux âges différents à la fin de Myst premier du nom. En sus de cette approche très « Santa Barbara », le scénario de ce jeu d'aventure vous invite à faire de « l'investigation psychologique » pour déterminer auquel des deux frères accorder votre confiance afin de retrouver une fillette disparue. Impossible d'en savoir plus sur l'histoire, les développeurs ne voulant pas gâcher la surprise du scénario et des lieux visités. Une chose sûre cependant : les énigmes sont toujours omniprésentes et leurs résolutions ont une répercussion immédiate sur l'aventure. Se voulant accessible à tous (et à toutes), le jeu propose différents types d'aide. Le plus original se présente sous la forme d'une amulette qui dévoile les événements passés dans le lieu où vous vous trouvez. Idéal pour repérer un max d'indices. Graphiquement, c'est toujours aussi beau, même si on retrouve l'effet « bulle de décor » de Myst III. Cependant, un mélange d'animations et de vidéos rend l'ensemble moins statique qu'auparavant. Revelation se veut résolument « tactile ». Outre le fait que le pointeur change en fonction de ce qu'il effleure, vous pouvez également tapoter sur tous les objets du décor qui émettront alors un son différent (c'est peut-être parce qu'il est tard, mais je n'arrive pas à trouver cette idée révolutionnaire ou indispensable). Soyons clairs, aucun bouleversement majeur n'est au programme de ce nouvel épisode, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande. Vas-y Myst, continue de nous faire rêver.



Oooh, comme c'est joli... (ndCaf : faire des légendes, c'est aussi sa passion).

Genre : Aventure **Développeur :** Ubi Soft Montréal **Sortie prévue :** Été 2004

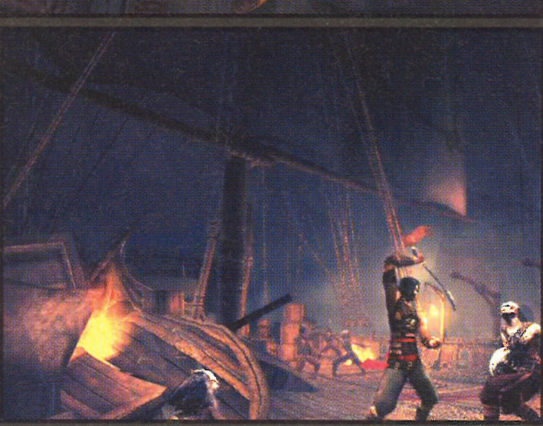
Prince of Persia 2

Genre : Action sur les murs **Développeur :** Ubi Soft Montréal **Sortie prévue :** Noël 2004

Ce n'est un secret pour personne, j'avais accroché à fond sur Prince of Persia : Les Sables du Temps à sa sortie. En apprenant qu'une suite est en préparation, ma joie habituellement communicative a été muselée par l'inquiétude. En effet, les suites sont rarement à la hauteur et l'utilisation intensive d'une licence ne donne que rarement du bon. Heureusement, les développeurs ont bien compris que les joueurs ne se contenteront pas d'une simple suite et qu'il faut leur en donner plus. Plus de durée de vie déjà : le jeu sera sensiblement plus long et ils travaillent activement sur la « replay value », autrement dit l'intérêt d'y rejouer une fois fini (nous n'avons malheureusement pas plus de détails sur ce point précis pour l'instant). Plus de profondeur dans le gameplay également, notamment grâce à une palette de mouvements élargie. Les combats sont plus intenses et variés et, en plus des combos, vous avez à votre disposition différentes manières de vous débarrasser de vos ennemis. Par exemple, après avoir agrippé un de vos adversaires, vous pouvez le jeter sur les autres, l'étriper façon « mode de Caen » ou lui piquer son arme pour l'achever, le prince ayant appris à se servir de deux armes en simultané (dont certaines qu'il pourra même lancer. Il est décidément trop fort, ce prince). Afin de présenter une menace conséquente, les ennemis de notre héros perse ont également évolué et n'hésitent pas à lui piquer certaines de ses capacités. Il faut alors composer avec ces opposants survoltés, qui n'hésitent plus à courir sur les murs ou à effectuer d'autres galipettes dans le seul but de préparer un émincé de fils de roi. De manière générale, ils sont plus variés, et parfois plus imposants. Il faudra alors grimper sur le dos des plus gros, comme Legolas dans « Le Seigneur des Anneaux », pour leur planter un cimeterre dans le cou.



Que quatre ? Le dos aux flammes ? C'est un petit peu facile pour un héros comme lui.



Ah, y fait moins le malin, avec le prince sur le dos.

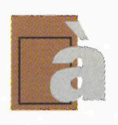


TOUJOURS aussi EFFICACE

Les niveaux sont toujours pensés de manière verticale (principalement) avec comme objectif avoué de vous les faire descendre ou grimper en courant sur les murs. Vous devrez apprendre comment exploiter les nouveaux mouvements du style descente de rideaux à la dague, façon pirate, ainsi que les nouveaux pouvoirs du temps. Ces derniers, bien que très pratiques, n'étaient pas forcément exploités à leur juste valeur par les joueurs dans le précèdent opus. Leur utilisation est donc optimisée et nettement mieux intégrée dans l'histoire. Certains endroits ne peuvent d'ailleurs être passés qu'en y recourant. Par exemple, vous arrivez dans une pièce et repérez une plaque sur un mur. En courant dessus, elle déplace un bout de colonne qui vous bloquait le chemin. Malheureusement, elle revient en place avant que vous ayez pu passer. Il vous suffit de ralentir le temps, alors que vous continuez d'évoluer à vitesse normale, pour franchir l'obstacle. J'aimerais bien pouvoir faire pareil, histoire de plus voir les portes du métro se refermer sur mon nez. Se déroulant dix ans après la fin de l'épisode « Les Sables du Temps », il va falloir patienter jusqu'à l'automne pour voir si notre acrobate en babouches est toujours aussi intéressant.

Brother In Arms

Genre : Action/tactique super-réaliste **Développeur :** Gearbox Software **Sortie prévue :** Fin 2004

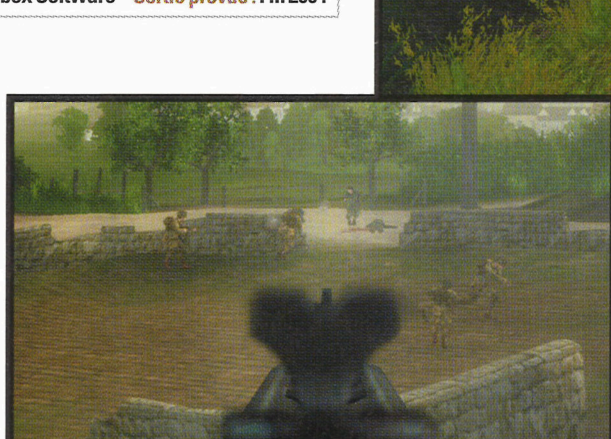


À peine arrivé dans le coin de Brother In Arms, je me suis fait alpagué par John Antal, colonel de l'US Army à la retraite. Auteur de quelques bouquins sur l'armée et la guerre, il fait office de directeur technique et historique pour Gearbox. L'homme, que l'on suppose Texan, présente le jeu avec une bonne humeur communicative et détaille le réalisme omniprésent grâce à lui. Il prouve immédiatement ses dires en sortant des photographies où on le voit entraînant des développeurs en treillis réglementaire sur un terrain de paintball, puis dans une salle de tir avec des armes d'époque. D'ailleurs, s'il fallait résumer Brother In Arms en un mot, ce serait « réaliste ». À noter d'ailleurs que les différents lieux sont modélisés de manière très… réaliste et que les développeurs ont poussé le vice jusqu'à relever les phases du soleil et de la lune, la force du vent et l'hydrométrie de l'époque. Cela n'aura sûrement aucun impact sur le gameplay, mais purée, qu'est-ce que c'est réaliste.

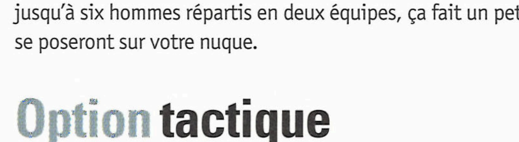
TROP beau pour une guerre

D'ailleurs, je fais semblant de critiquer pour me donner bonne conscience, mais il faut reconnaître que le résultat est totalement crédible. La profondeur de champ est hallucinante et permet de profiter pleinement du charme des campagnes normandes. On retrouve bien sûr le couple ragdoll et moteur physique (manifestement pacsés pour la vie) qui n'apporte rien de nouveau en soi mais renforce la cohérence globale du produit. Sentiment encore plus exacerbé par de nombreux petits détails comme les différents effets graphiques. Par exemple, si une grenade tombe trop près, vous êtes projeté au sol, la vision troublée avec un méchant sifflement dans les oreilles et ne pouvez rien faire avant de vous être relevé. Même tarif pour vos compagnons d'infortune qui bénéficient du même degré de finition. Pour les rendre plus humains et peut-être vous tirer quelques larmes quand ils tomberont au champ d'honneur, ils vous





apostrophent et vous suivent des yeux quand vous vous approchez d'eux. Sachant que vous dirigez jusqu'à six hommes répartis en deux équipes, ça fait un petit paquet de regards chargés d'espoir qui se poseront sur votre nuque.



Option tactique

La prise en main semble simple et efficace et vous permet de donner rapidement des ordres à vos équipiers. Une carte tactique vue de haut vous permet de planifier diverses stratégies genre prise en tenaille et autres raffinements comme les tirs de suppression. Le résultat de ces tirs de barrage se manifeste sous la forme d'un petit camembert situé au-dessus de la tête de vos ennemis. Quand il est plein, ils vous chargeront avec toute la témérité teutonne dont ils sont capables. S'il est vide par contre, ils adopteront la technique dite de « on se chie dessus » et resteront à couvert. Aucune hésitation à avoir pour vider des chargeurs sur les positions ennemies, du coup. Résumons rapidement ce que nous avons : des graphismes qui déchirent, une dimension tactique appréciable, une Intelligence Artificielle manifestement à la hauteur, un gameplay étudié, du réalisme. Ça part pas mal je trouve. Manquerait plus que les développeurs nous proposent un mode multijoueur sympa et ce « Hidden of Duty» sera probablement un des hits de demain.

« Merde, c'était mon sac ! ». Bien fait, ils avaient dit de ne pas les laisser sans surveillance.





Ça défouraille sec dans les bois.

Tom Clancy's Ghost Recon II



Genre : Action **Développeur :** Red Storm Entertainment **Sortie prévue :** Été 2004

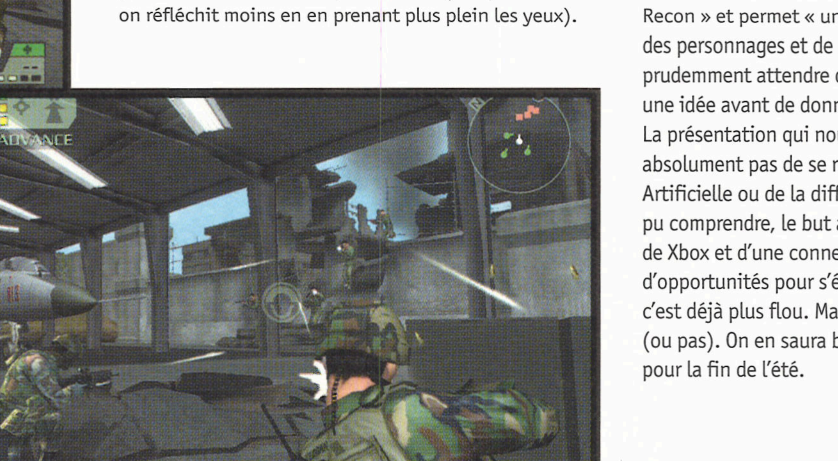


La seule petite déception de la journée. Oh, rien de catastrophique, rassurez-vous. C'est juste que, sans être fan du premier Ghost Recon, j'avais bien accroché au concept et trouvé le titre agréable dans son approche action/tactique. Voir sa suite transformée en simple jeu d'action pensé pour l'univers de la console, forcément, ça frustre un poil. Quoi qu'il en soit, ce nouveau Ghost Recon vous propulse dans une aventure signée Tom Clancy où votre équipe doit assurer la sécurité de la Chine contre la Corée du Nord (voilà un scénario qui a au moins le mérite d'être original). C'est le moteur graphique qui bénéficie du maximum de nouveautés : effets de lumières dynamiques, multitexturing et ragdoll pour voir les corps sans vie des chiens de guerre s'effondrer avec réalisme. Les décors sont également plus travaillés et l'action plus intense (comprendre : on réfléchit moins en en prenant plus plein les yeux).



Une nouvelle vue au-dessus de l'épaule (à mi-chemin entre la première et troisième personne) est annoncée comme « inédite dans l'univers de Tom Clancy's Ghost Recon » et permet « une meilleure vision d'ensemble des personnages et de leur armement ». Mouais, je vais prudemment attendre de pouvoir tester pour me faire une idée avant de donner un avis définitif.
La présentation qui nous a été faite ne permettait absolument pas de se rendre compte de l'Intelligence Artificielle ou de la difficulté du jeu, mais, de ce que j'ai pu comprendre, le but avoué est d'offrir aux possesseurs de Xbox et d'une connexion au Xbox Live un maximum d'opportunités pour s'éclater online. Pour les autres… c'est déjà plus flou. Mais je dramatise peut-être un peu (ou pas). On en saura bientôt plus, puisqu'il est prévu pour la fin de l'été.






Ce soir on vous met ! Ce soir on vous met le feu !

Voici donc Chaos League, jeu de sport violent et bastonnade tactique en 3D dont le gameplay rappelle un peu celui d'un RTS. Comme j'ai horreur du sport, surtout collectif, je vais laisser la parole à Grumble, un cousin du côté orques de ma famille. Il participe régulièrement à des matchs de Bloodbowl, dans l'équipe des Bouches-qui-puent-grave de Fouzy sur Lagueule. C'est un expert, écoutons-le : « Urg ! Chaos League un peu comme sport à moi. Rugby vachement violent avec blessés, morts. Tactiques semblables. Grompf. Plusieurs persos : quarterback, receveur, lineman, bigfoot, etc. Chacun avoir caractéristiques propres : vitesse, sauvagerie, dextérité et protection. Ça dépendre aussi selon races. Genre : elfes sylvains stupides, prétoriens rapides, goblins vicieux, morts-vivants, sales humains, barbares, nains méchants, elfes noirs et orques bons. Très bons orques. Meilleurs. Avoir héros aussi. Puissants héros. Personnages faire matchs et championnats. Devenir plus forts avec expérience si eux survivent. Apprendre compétences et sorts utiles sur terrain,

Touchdown dans le village des sauvages. Il y a trois autres arènes : l'abbaye, le bassin de décantation et le château.



GENRE
Sport/Action

ÉDITEUR
Focus Home

DÉVELOPPEUR
Cyanide Studio/France

SORTIE PRÉVUE
Juin 2004

CHAOS LEAGUE


Il n'y a pas d'équipes multiraciales, mais la création et le développement de ses poulains est déjà assez complet.

comme boule de feu, vitesse, poison, peste. Plein. Victoire aussi rapporter or qui brille pour Coach. Lui acheter joueurs pas morts. Lui peut aussi acheter hooligans, pom pom girls, drogue, arbitre, etc. Argent très utile. Après, gérer tout ça sur le terrain, avec formations, attaques magiques spéciales du public, essoufflement et vie des joueurs, lancer sort, poser mines, utiliser brouillard de dimiss-dissu- dissimil... pour cacher et autres options compliquées. Beaucoup travail pour coach, très dur. »

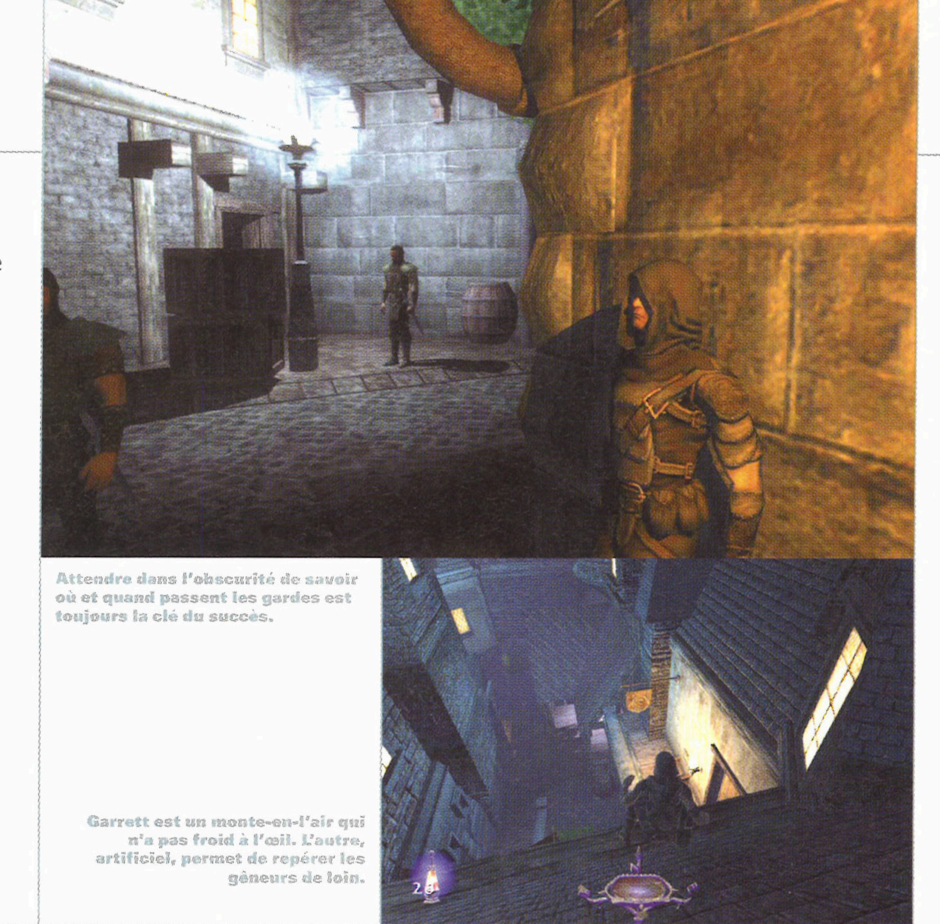
Un gameplay chaotique

Eh bien ma foi, Grumble a l'air d'apprécier la richesse du gameplay. Se pourrait-il que l'on tienne là un bon titre ? Son avis : « Chaos League intéressant car pas beaucoup jeux comme ça. Même, être jeu bien réalisé avec animations rigolotes, jolis dessins et effets spéciaux bons. Dommage pas voir public et pas pouvoir bouger vue en 3D comme RTS. Ici, vues fixes comme jeux de sport. En plus bruitages un peu légers et commentateurs très, très énervants. Moi couper sifflet à eux avec grosse lame tranchante. Eux faire gargouillis sanglant maintenant. Arh arh arh ! Sinon beaucoup options avec tutorial et multiplayer, gestion de carrière et trucs de coach. Prometteur. Vrai problème est gameplay temps réel. Groumpf, difficile de tout gérer ! Jeu rapide, plein choses à faire. Seul habitués RTS seront bons. Jeu en tour par tour bonne idée mais semble pas suffisante. Jeu faire pause de dix secondes toutes les dix secondes. Donner ordres rapidement pendant pause et regarder effets. Moi toujours trouver ça un peu confus et prise en main faire mal au dedans du crâne. En plus pathfinding pas top top parfois. Sportifs idiots mais savoir contourner coéquipiers quand même ! Pourtant moi avoir vu belles actions faites par ordinateur. Peut-être avec entraînement intensif ou meilleur système tour par tour ? Moi espérer ces problèmes réglés pour sortie jeu, sinon moi piétiner développeurs avec toute équipe à moi. Moi plus parler maintenant, trop fatigant. » Merci beaucoup Grumble.

Fumble et X


Début de partie simple et claire pour le placement des joueurs. Après je vous raconte pas le bordel.





Attendre dans l'obscurité de savoir où et quand passent les gardes est toujours la clé du succès.

Garrett est un monte-en-l'air qui n'a pas froid à l'œil. L'autre, artificiel, permet de repérer les gêneurs de loin.

Eidos, dans sa grande tradition du support du marché PC, m'oblige une fois de plus à faire la preview d'un de ses titres sur une version Xbox. Cette bêta date de début avril et elle contient, de l'aveu même d'Eidos, pas mal de bugs. Je confirme. Le problème, c'est que là on parle de Thief III, alias Deadly Shadows, à savoir un des jeux les plus attendus sur PC par les fans que les Doom III et autres FPS laissent de marbre. Et même en passant outre les animations manquantes, les bugs d'I.A. et autres petits pépins genre le fait que l'on reste parfois bloqué dans une cloison (un bug de collision à peine pénible dans un jeu où raser les murs représente 60 % du gameplay), constatation s'impose : ça sort bientôt et ça m'a pas l'air bien au point tout ça, monsieur Warren.

La chute d'une idole ?

On retrouve Garrett, voleur de son état, pris dans les mailles d'une intrigue qui le dépasse. Évoluant dans une ville au nom ultra original

THIEF : DEADLY SHADOWS

GENRE
Aventure/action dans le noir

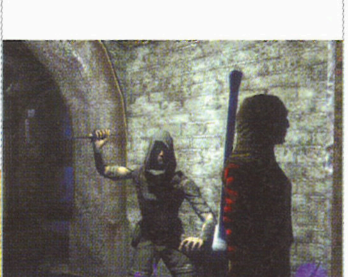
ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Ion Storm/États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Juin 2004

de « The City », dans une époque qui mêle Moyen-Âge et technologie (Garrett dispose d'un œil bionique capable de zoomer et voir dans l'obscurité), il devra prouver à ses employeurs qu'il n'est pas « le traître qui apportera la fin du monde ». C'est vrai quoi, ça fait tâche sur un CV ce genre de truc. Le scénario s'annonce bien tordu, mais n'empêche pas une certaine liberté. Garrett peut utiliser ses talents dans tous les quartiers de la ville pour remplir ses poches et acheter son matériel habituel : flèche à eau pour éteindre les torches, au gaz pour endormir les gardes, bruyantes pour les distraire, etc. Sans oublier les grenades aveuglantes et autres gadgets. Dans ce troisième épisode, il est possible de switcher entre une vue à la troisième personne





Le mal au crâne est très répandu chez les pauvres gardes du château. Qu'ils s'estiment heureux de ne pas finir tailladés à la dague...

(assez pratique pour éviter les gardes et voir où on met les pieds quand on grimpe sur les toits) et une vue subjective plus classique, très utile pour les combats. Si vous n'avez pas aimé le look de Deus Ex II, vous aurez du mal à apprécier celui de ce titre puisque Ion Storm réutilise ici son moteur 3D et le même genre d'effets graphiques. Le rendu des ombres et des lumières est réussi, mais on a toujours affaire à des personnages rigides et des textures pas toujours très réussies. Le son bénéficie en revanche d'un traitement de premier choix. Un conseil, préparez un bon casque pour vous mettre dans l'ambiance. La plupart du temps, on entend le danger avant de le voir et en prime, la plupart des indices proviennent des discussions entre différents personnages. Les voix sont étouffées quand on écoute aux portes, les bruits de pas varient selon la distance et le sol, etc. Concernant l'I.A., j'espère que celle de ma version était juste ultra buggée : les gardes qui ne sursautent même pas quand on éteint les torches au-dessus de leur tête, ça plombe un peu l'ambiance... Je prie pour que tout ça ne soit que du bug temporaire et que la version finale soit digne des attentes des fans de la série. Warren, on sait où t'habites, déconne pas avec ce jeu.

Caféine



Comme on dit chez moi, « je lui mets le feu ».

Tout semble avoir été prévu pour accueillir un grand nombre de joueurs simultanément.



GENRE
Shoot tactique

ÉDITEUR
Novalogic

DÉVELOPPEUR
Novalogic/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Courant 2004

JOINT OPERATIONS : TYPHOON RISING

Aujourd'hui, quand on est un jeu vidéo, il faut respecter certains critères pour être à peu près sûr d'attirer l'œil du chaland qui déambule dans les rayons de son magasin préféré. En ce moment, il vaut mieux être un shoot tactique, militaire de surcroît, proposer une vue à la première personne bien sûr, un minimum d'armes et de véhicules réalistes, mais surtout, être prétendument orienté multijoueur. C'est justement le cas de Joint Operations. Mais alors, qu'apportera-t-il de plus par rapport à la masse de softs qui s'étale déjà dans les pages Tests de Joy ?

Beuze Operations

Ben en fait, pas grand-chose. A priori, Joint Operations jouera dans la même catégorie que le vrai, le grand, l'indétrônable Operation Flashpoint, à ceci près qu'il ne devrait pas intégrer de campagne solo aussi complète et bien fichue que son illustre aîné, le multijoueur étant clairement à l'honneur. Manque de bol, la bêta actuelle ne proposait aucun moyen de rejoindre un hypothétique serveur Novaworld, j'ai donc dû me contenter des deux missions solo disponibles pour essayer de me faire une idée. À première vue, les terrains de jeu promettent d'être assez spacieux, avec des petits villages ou des cabanes placées ça et là, des plans d'eau, des fleuves et des prairies déployées sur des kilomètres carrés. On devrait également pouvoir nager un peu, contrairement aux autres titres du même acabit où on crève brutalement dès que le niveau de l'eau dépasse les chevilles (les titres en question se reconnaîtront). Par exemple, on peut se jeter dans un lac comme une poule mouillée quand on est poursuivi par des vilains soldats qui nous arrosent pourtant déjà à grand coup de kalachnikov. On se met alors à plonger tout au fond de l'étang pour se faire oublier, avant de remonter timidement pour jeter un œil et voir si l'orage est passé. Idem pour les ennemis : quand on ouvre le feu sur une frégate, les types n'hésitent pas à se jeter par-dessus bord, ce qui est de bon augure concernant l'I.A.



« Dis, juste pour savoir… il est blindé ton hélico ? »

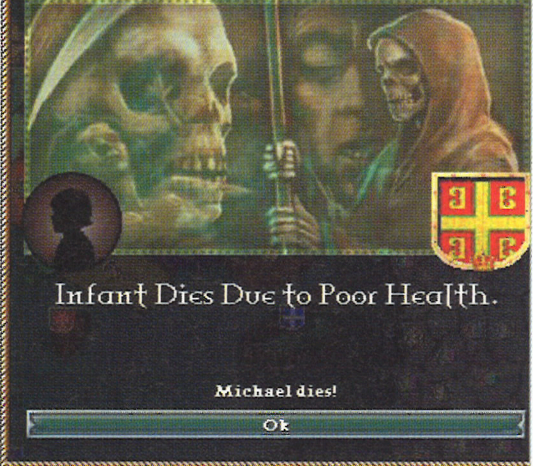


Peut-être qu'un jour, les bots seront remplacés par des joueurs, qui sait.

Et si c'était bien ?

Vu la relative médiocrité des derniers produits Novalogic (mon cher Atomic ne me contredira pas), je m'attendais donc à une bêta classique et ennuyeuse. Erreur : je me suis surpris à me faufiler dans les petits villages en baissant la tête, à me planquer derrière les murs et à essayer de débusquer du méchant polygone, preuve que le gameplay a de bonnes chances de se montrer prenant dans la version finale. Malgré tout, aucun système de communication n'était encore présent sur cette version, les véhicules se comportaient n'importe comment (donc déjà beaucoup mieux que dans Söldner) et graphiquement, c'est déjà correct. Rien d'étourdissant cela dit, par rapport à BF Vietnam par exemple. Il reste donc à voir si le soft proposera un contenu suffisamment étoffé pour pousser le chaland à s'emparer d'une boîte de Joint Operations, étape indispensable pour trouver un nombre conséquent de joueurs sur les serveurs Novalogic. Et ça, c'est loin d'être gagné.

Blutch



GENRE
« Tournez Manège » pour têtes couronnées

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment/ Suède

SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2004

CRUSADER KINGS

Qu'il est doux de ne rien faire quand tout s'agite autour de vous. Cette observation admirable, qu'un prof de philo inspiré avait jadis inscrite comme appréciation sur mon bulletin scolaire, résume très bien pourquoi il est bon d'être le Roi. Il suffit de se vautrer sur un trône et des valets serviles courent partout pour faire tourner le royaume à votre place, collecter vos impôts et vous servir à boire. Les paysans gratouillent le sol sous la menace du fouet, les bourgeois s'activent pour payer vos taxes, les curés marmonnent des trucs en latin et les aristos s'entretuent pour ramasser vos miettes. Votre rôle dans tout ça consiste à siphonner tout l'argent du peuple et le claquer dans des caprices infantiles, à humilier publiquement vos serviteurs les plus dévoués et à guerroyer avec vos voisins monarques juste pour passer le temps et rigoler un peu. L'unique responsabilité du poste consiste à se reproduire frénétiquement avec ses cousines, l'énorme taux de mortalité infantile fournissant une excuse bien commode à la multiplication des héritiers plus ou moins débiles. Le nouveau jeu de stratégie de chez Paradox permet donc de faire la guerre et tuer plein de gens, comme d'habitude, mais s'intéresse surtout aux aventures sexuelles de la petite bande de despotes consanguins qui tenaient l'Europe dans leurs grosses paluches molles.

Monarchie mon amie

Dans Crusader Kings, vous prenez le contrôle du destin d'une famille quelconque de crétins congénitaux, rois de France ou nobliaux illettrés d'une province perdue de Bulgarie. Le but va être de tenir quelques siècles et si possible d'étendre leur pouvoir, au détriment des autres bien entendu. Les arbalètes, les épidémies de peste bubonique et les querelles de succession ayant tendance à tailler dans les arbres généalogiques à coup de tronçonneuse, assurer la descendance de leur lignée est l'obsession n°1 des abrutis irrigués par du sang bleu. Des pages de statistiques et de traits de caractère définissent les innombrables personnages du jeu, chaque ministre ou courtisan un peu important ayant lui aussi sa famille, son conjoint, ses marmots plus ou moins légitimes et ses illusions de grandeur. C'est une plongée dans les intrigues sordides entre favoris du maître, avec les rivalités politiques personnelles et les histoires de fesses qui compliquent tout. On se retrouve à distribuer des duchés à la ronde pour calmer les esprits, marier des nièces de seize ans à de nobles vieillards étrangers en lorgnant l'héritage, recycler des bons à rien de troisièmes fils en évêques et à essayer de les faire élire Pape. Pour peu que le Saint Père soit un peu plus fanatique ou un peu plus vénal que les autres, on se retrouve rapidement avec une Croisade sur les bras et des tonnes d'hérétiques à christianiser au fil de l'épée. Bref, que du bonheur. Bien entendu comme d'habitude avec Paradox le jeu s'annonce complètement buggé, incompréhensible et lesté d'une interface douloureusement inadaptée, mais il pourrait quand même se révéler amusant.

Atomic

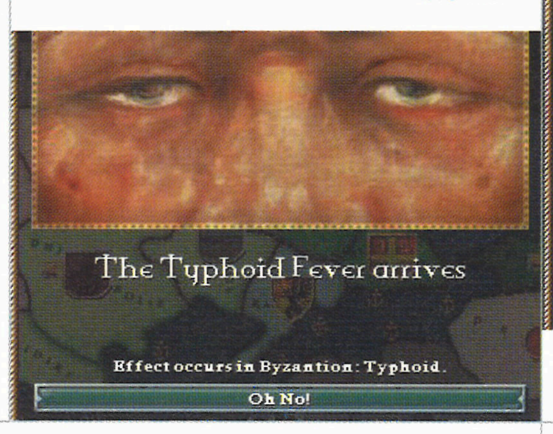


La cour du roi de Hongrie, encombrée par un gros tas de losers et de parasites.

J'attaque à 10 contre 1 : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Mais on triomphe.



De toute façon, mon royaume était beaucoup trop peuplé.



WARLORDS BATTLECRY 3

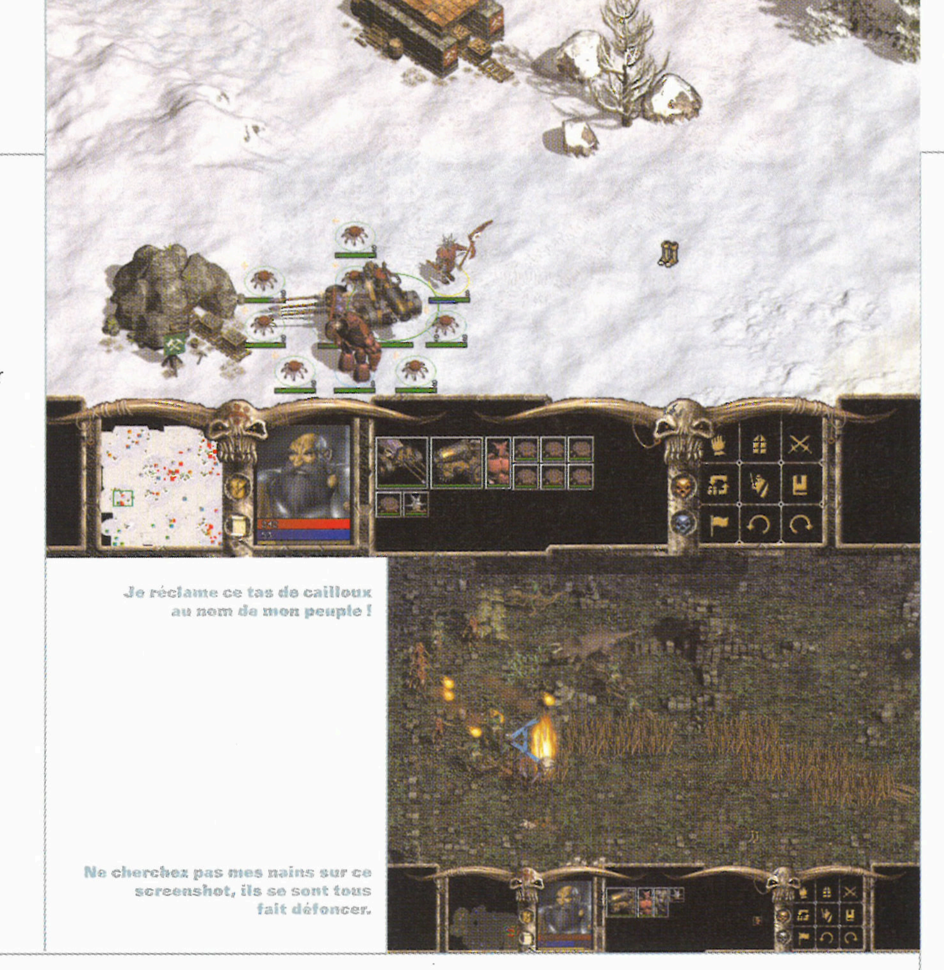
GENRE
RTS & RPG

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Infinite Interactive/ Australie

SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2004

Pourquoi se prendre la tête ? Non, mais sans déconner… Pourquoi chercher à innover, à trouver la prochaine grande idée de gameplay révolutionnaire ? Quand un titre se vend suffisamment pour payer les pâtes et continuer à programmer sans mener la famille à la rue, autant aligner les suites à la chaîne. Tenez, Warlords Battlecry 3 que j'ai justement sous la main. Puisque, apparemment, les gens ont aimé le premier et le deuxième volet, Infinite aurait vraiment tort de chambouler ses habitudes. Pas trop de changement dans cet opus, donc. Cinq nouvelles races viennent s'ajouter aux précédentes : les Scartauri, Plaguelords, les humains Knight et Empire, ainsi que les Ssrathi. Ces derniers sont d'ailleurs au cœur de la nouvelle histoire. Ce sont en effet les habitants du riche continent austral du monde d'Etheria. Les Selentines ayant décidé de leur foutre sur la gueule pour récolter l'or du cru, ce sera au joueur, à la tête d'une des races, de choisir d'en faire autant ou, au contraire, de s'allier aux opprimés. Comme les Ssrathi sont aussi, semble-t-il, derrière un gros complot démoniaque, il faudra faire gaffe à ne pas se planter d'allié. Avec un héros, développé façon RPG, à la tête d'une armée plus ou moins importante selon vos résultats, vous voyagerez de lieu en lieu comme bon vous semble pour choisir vos missions (chasse au trésor, extermination d'une tribu, chasse à l'homme, etc.). Entre deux aventures, un tour à l'auberge ou au marchand d'objets magiques étoffera vos troupes et votre matos.



Je réclame ce tas de cailloux au nom de mon peuple !

Ne cherchez pas mes nains sur ce screenshot, ils se sont tous fait défoncer.

Simplet mais complet

Une fois sur la carte de jeu, tout se déroule comme un RTS typique. Avec son leader, on s'approprie les différentes ressources disponibles. Il y en a quatre : or, métal, pierre et cristaux. Ensuite, on construit des bâtiments, des unités, des upgrades, des bâtiments, des unités, des upgrades, des bâtiments, des uni… Voilà quoi. On envoie tout ce qui tape à la recherche de l'ennemi. La prise en main est aisée grâce à une liste d'ordres pour les troupes tout à fait sympathique. Garder une cible, patrouiller, partir explorer la carte en butant tout ce qui passe sur son chemin, etc. Avec ça, on gère assez bien son armée sans avoir à tout surveiller en permanence. En combat, les unités gagnent de l'expérience et on peut transférer les vétérans d'une mission à l'autre. Reste à voir si toutes ces classes de persos, tous ces sorts de magie, bref tous ces mécanismes, fonctionnent correctement et de façon utile. Warlords Battlecry 3 aura au moins l'avantage de tourner sur des petites machines, vu la réalisation moyenâgeuse. Suffit d'avoir vu Perimeter tourner pour rigoler doucement. Cependant le jeu pourrait bien satisfaire les fans de la série et même les habitués du genre pas trop regardants, puisqu'il semble assez difficile. Surtout, il offre de nombreuses options, en campagne et en multiplayer, un éditeur de cartes, de même qu'un scénario libre et accrocheur. Pas transcendant, mais potable ? À voir.

Fumble

On voyage à travers plusieurs paysages peuplés d'animaux variés et utiles. Les vaches font d'excellents projectiles par exemple.



Le temps passe alors qu'on se déplace sur la carte en cherchant une mission pas trop balèze pour se faire la main…

CYCLING MANAGER 4

GENRE
Sport sur rou(t)es

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide/France

SORTIE PRÉVUE
Juin 2004

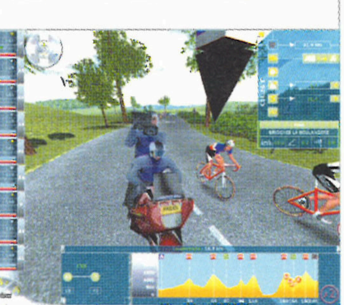
Pour ceux qui prennent la caravane en marche, nous en sommes au quatrième volet de Cycling Manager. Cette nouvelle saison 2004/2005 s'annonce encore plus complète et plus belle que la précédente, il est vrai que le contraire serait assez mal venu. On y retrouve, entre autres, les aventures de Ullrich, Armstrong, Moreau pour le Crédit Vinicole (quel sponsor !) et du roi du parquet, oups, de la montagne, Richard Virenque, accompagnés de leur équipe respective. C'est donc 180 cyclistes qui, comme lors de la saison 2003/2004, s'aligneront sur le départ des différents tours et classiques de la Coupe du monde.

Observez ce beau relais de mon équipe vinicole et le soleil qui joue à cache-cache avec les nuages dans les alpages... Que du bonheur.



Un rayon de possibilités managériales

Cycling Manager 4 s'annonce donc comme le digne successeur des volets précédents. Une grande partie du logiciel est toujours consacrée au management. Vous choisissez une équipe, dont vous faites évoluer les membres, vous attirez de futurs champions et vous en jetez ou perdez d'autres. Chaque cycliste est noté selon douze aptitudes, descendeur, montagne, résistance, récupération, etc. On nous indique même quelles sont ses conditions météo préférées. Ah oui parce que ça, je peux vous dire que c'est important la météo, merci pour la bonne douche glacée de l'autre dimanche ! Il s'agit donc là d'un facteur important qui n'est pas sans influer sur les résultats et surtout, on se régale de voir glisser les nuages sur les décors environnants. Les développeurs ont fignolé cet aspect et c'est vraiment du bon boulot. La forme physique du cycliste évolue au cours de la saison et de ses entraînements. À vous de choisir les épreuves auxquelles vous souhaitez le faire participer. Bon si tout ça ne vous passionne pas, laissez faire l'I.A. et concentrez-vous sur les courses elles-mêmes, c'est trop grisant de dévaler à fond de train les cols et de tirer sur les mollets pour passer le sommet du Mont Ventoux, tout cela en danseuse ou la tête dans le guidon. Oui, les cyclistes sont vraiment bien modélisés, je suis définitivement hypnotisée par leurs fins et puissants mollets qui moulinent régulièrement et leurs petits cuissards multicolores bien moulants...

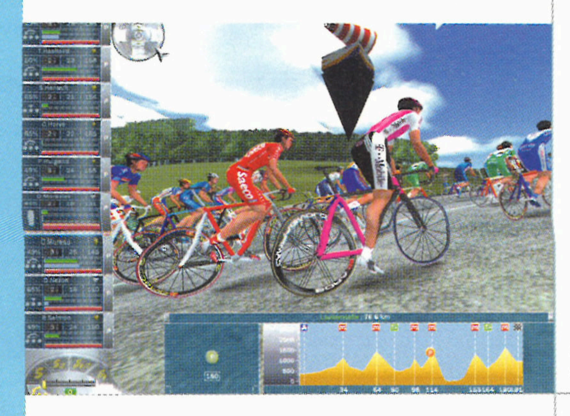


Amis lecteurs, souriez, vous êtes filmés !

Quelques nouveautés dévoilées

Cette année au rayon frais des nouveautés, on nous annonce 360 mollets boueux et poussiéreux, en particulier sur les pavés du Paris-Roubaix ; des spectateurs un peu plus dynamiques (mais pas trop quand même...) qui encouragent les coureurs en les poursuivant sur le bas-côté, mais est-ce bien prudent ça, dites donc ? On suivra désormais des journalistes à moto qui filment de près les champions. À la fin de chaque course, on a enfin droit au podium et on fait même la Une du journal sportif, vous verrez, c'est sympa ! Les graphismes sont de plus en plus ciselés. Tout cela contribue à animer davantage ce nouveau volet de Cycling Manager, et mes collègues qui, jusqu'à présent, se moquaient gentiment de ce qui tournait sur mon écran, commencent à s'ébaudir doucement. Pas de doutes, c'est bon signe.

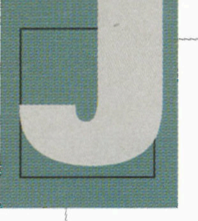
Rustine



Fini la rigolade, là ça grimpe sec et en plus, avec un vent de face !



Le podium à l'arrivée, une nouveauté 2004.



Ça sent l'E3 chez EA

Un mois avant l'E3, Electronic Arts a invité la moitié de la presse mondiale dans son Q.G. de San Francisco pour dévoiler, en avant-première, ses plans machiavéliques de conquête du monde du jeu vidéo. Parmi la flopée de titres qui va bientôt se répandre sur la surface du Globe, on trouve de tout et n'importe quoi, bien sûr, mais *aussi quelques bons jeux. Et rien* que pour eux, vivement l'invasion.

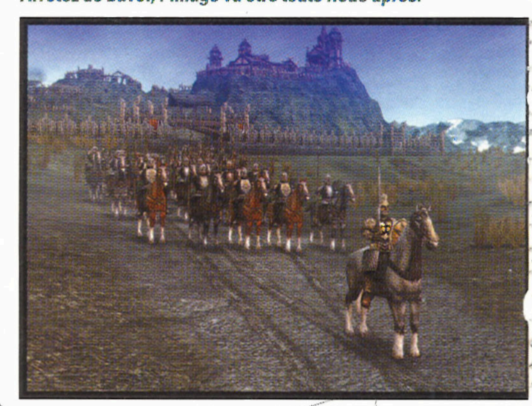
par Blutch

Je savais que nos amis Ricains étaient disciplinés et organisés, mais là, je crois qu'ils ont battu tous les records : chaque présentation avait lieu dans une petite pièce différente, quinze minutes chrono questions comprises, avec pile poil le nombre de chaises et de Dr Pepper en self-service. Évidemment, aucun va-et-vient inutile, zou, on passe d'une salle à l'autre directos et tout s'enchaîne sans qu'on ait le temps d'aller aux toilettes, ni même de subtiliser des infos ultra-confidentielles… Je vais être honnête avec vous, je n'ai pas pu voir ou essayer tout ce que j'aurais voulu, mais les nouvelles infos distribuées par EA étaient suffisamment fraîches pour nous donner envie de revenir les voir pendant l'E3. Remarquez, maintenant que j'y pense, c'était peut-être le but.



(Battle for Middle-Earth)
Certaines créatures auront le pouvoir de placer des chevaux ou des soldats en état de lévitation.

(Battle for Middle-Earth)
Arrêtez de baver, l'image va être toute floue après.

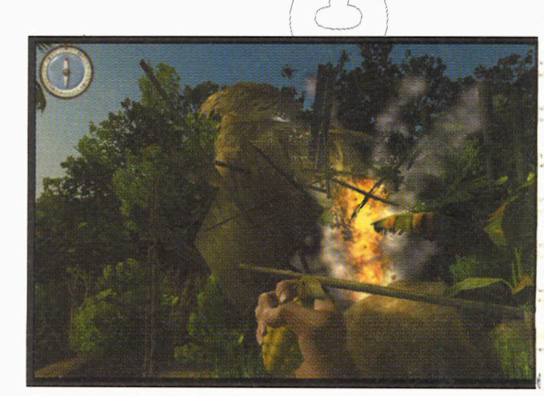


Des NOUVELLES du front

Je vous ai déjà longuement parlé du prochain Medal of Honor : Batailles du Pacifique dans le numéro de décembre dernier, mais j'ai eu droit à quelques précisions supplémentaires cette fois-ci. Apparemment, beaucoup d'efforts ont été fournis pour que le joueur se sente proche du squad qui l'accompagne. Par exemple, Joe, c'est Joe. Il ressent des émotions, appelle ses collègues par leur petit nom, a faim ou se met en colère. Le puissant Matt Powers, chef de projet, affirme même que leur moral sera géré en fonction des évènements et qu'il influencera leurs réactions. Depuis cet hiver, un paquet d'effets visuels a également été rajouté. Je pense notamment au rendu de l'eau qui est vraiment sidérant, ou à cette espèce de filtre en noir et blanc qui apparaît quand on est touché jusqu'à la moelle par les pruneaux japonais. Si on n'est pas rapidement soigné par le médic, l'acuité sonore et visuelle se brouille, on entend son cœur qui bat et tout se met à tourner autour de nous, comme quand on a bu un martini californien cul sec. Pour le reste, ça restera du gros MOH avec un moteur 3D très correct et une bonne physique des corps en ragdoll et des débris en tout genre. Pour en savoir plus, évidemment, « rendez-vous à l'E3 ».

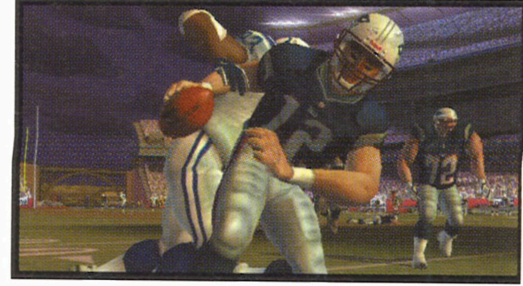
(Battle for Middle-Earth)
Même pas retouché sous Photoshop !





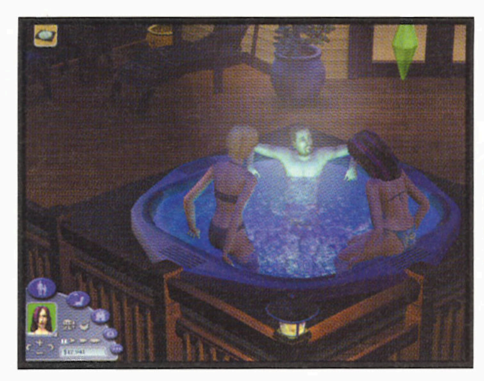
(MoH : Batailles du Pacifique)
Grâce au moteur physique de MOH : Batailles du Pacifique, les habitations rustiques ne seront pas totalement insensibles aux explosifs.





Encore UNE COUCHE

Le deuxième gros titre très attendu, je vous le donne en mille, c'est les Sims 2. Je ne vais pas répéter ce qui a déjà été dit et redit à son sujet, parlons donc des nouveaux éléments que les développeurs nous ont fait miroiter. On sait maintenant qu'une des variables les plus importantes sera la mémoire des Sims. Ça signifie que nos amis se souviendront des moments passés avec nous, ou des gens avec qui on traîne. Bien sûr, tout cela aura des répercussions sur le voisinage. Par exemple, les chauds lapins risquent bien d'être grillés si des témoins gênants assistent aux aventures extraconjugales de nos petits Sims libertins. Les rumeurs devraient donc se propager avec efficacité.
Plus généralement, on devrait pouvoir jouer un ermite dépressif ou un organisateur de merguez-party dans le jardin, bref, le tissu relationnel sera autrement plus complexe que dans Les Sims premier du nom. En revanche, au grand regret d'Atomic, il sera impossible de jouer un psychopathe ni de tuer quelqu'un. Au niveau du contact disons, hum, « charnel », le soft restera soft, pas de débauche sexuelle à l'écran ni même de scène un poil trop osée comme dans Singles. Mais vous savez quoi ? On devrait en apprendre davantage à l'E3.



(Sims 2)
Dans les Sims 2, on pourra tenter de reproduire le rythme de vie d'un testeur de Joystick.



(Sims 2)
On s'en doutait, mais maintenant c'est sûr, la phase de création d'un personnage sera extrêmement détaillée.

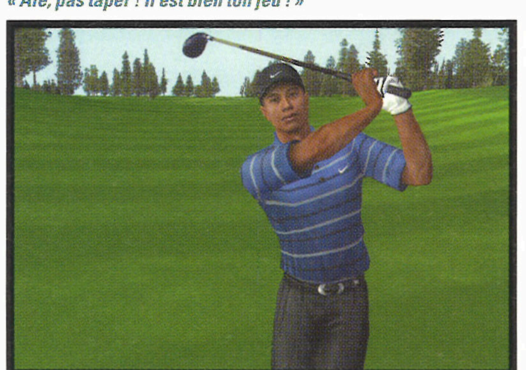
C'est bientôt dans LE JEU

Sur un Salon Electronic Arts, difficile de passer à côté des nouveaux titres de la gamme EA Sports. Après avoir jeté un rapide coup d'œil sur FIFA 2005, il semblerait que la maniabilité ait légèrement été retouchée de manière à être plus intuitive, plus souple. Une démo-éclair présentait une physique du ballon entièrement revue et de nouvelles animations propres à la conduite de balle. Même timing serré pour la présentation de Madden 2005, qui sera doté de stades beaucoup plus détaillés. Les joueurs seront entièrement décomposés de la tête aux pieds (les avant-bras se détacheront parfaitement des bras et des mains), avec des anims de chutes assez impressionnantes. Enfin, Tiger Wood 2005 sera lui aussi présent sur les étalages l'année prochaine, avec un système de customisation des joueurs et des terrains encore plus effrayant. On pourra créer son golfeur jusqu'aux moindres cicatrices et tatouages, de 8 à 80 ans. Idem pour le green et la qualité de sa pelouse. Le gameplay ? Non, non, « revenez plutôt à l'E3, vous allez voir ».



(FIFA 2005)
Kurt Cobain sera enfin disponible dans cette nouvelle mouture.

(Tiger Wood 2005)
« Aïe, pas taper ! Il est bien ton jeu ! »



Chantiers de bataille

On a également aperçu une petite vidéo (enfin, un teaser) de Battlefield 2. Prévu pour l'année prochaine, il semble s'orienter vers un gameplay beaucoup plus tactique avec des combats urbains et un background contemporain, mais impossible de se faire une idée plus précise vu la longueur de la projection. Bon, je vous ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir Lord of the Rings : Battle for Middle-Earth. Basé sur le moteur de C&C Generals, ce RTS en full 3D dont je vous laisse deviner de quel univers il s'inspire (ce serait trop facile sinon) était clairement le jeu le plus prometteur du Salon. Même si aucune partie temps réel n'était en démonstration, j'ai pu observer des vidéos de scènes de batailles qu'il n'aurait pas fallu montrer à CYD sous peine de devoir le calmer à grands coups de seringues pleines d'anesthésiant. On pouvait admirer les éléphants de guerre piétiner joyeusement des bases adverses, les arbres géants prendre feu quand les archers déversaient des salves de flèches enflammées et les fantassins volaient dans tous les sens au contact des mandales géantes assénées par des Trolls énervés. De plus, la Timeline de Tolkien devrait être respectée et on pourra diriger différents héros, comme Gandalf par exemple, qui aura la capacité de blaster du soldat à tout va. On devrait même pouvoir gérer plusieurs centaines d'unités lors d'une partie. Et surtout, surtout, le plus incroyable c'est que… ah, attendez, apparemment, on en reparlera plutôt à l'E3. Bon ben tant pis, rendez-vous le mois prochain, alors !



Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri

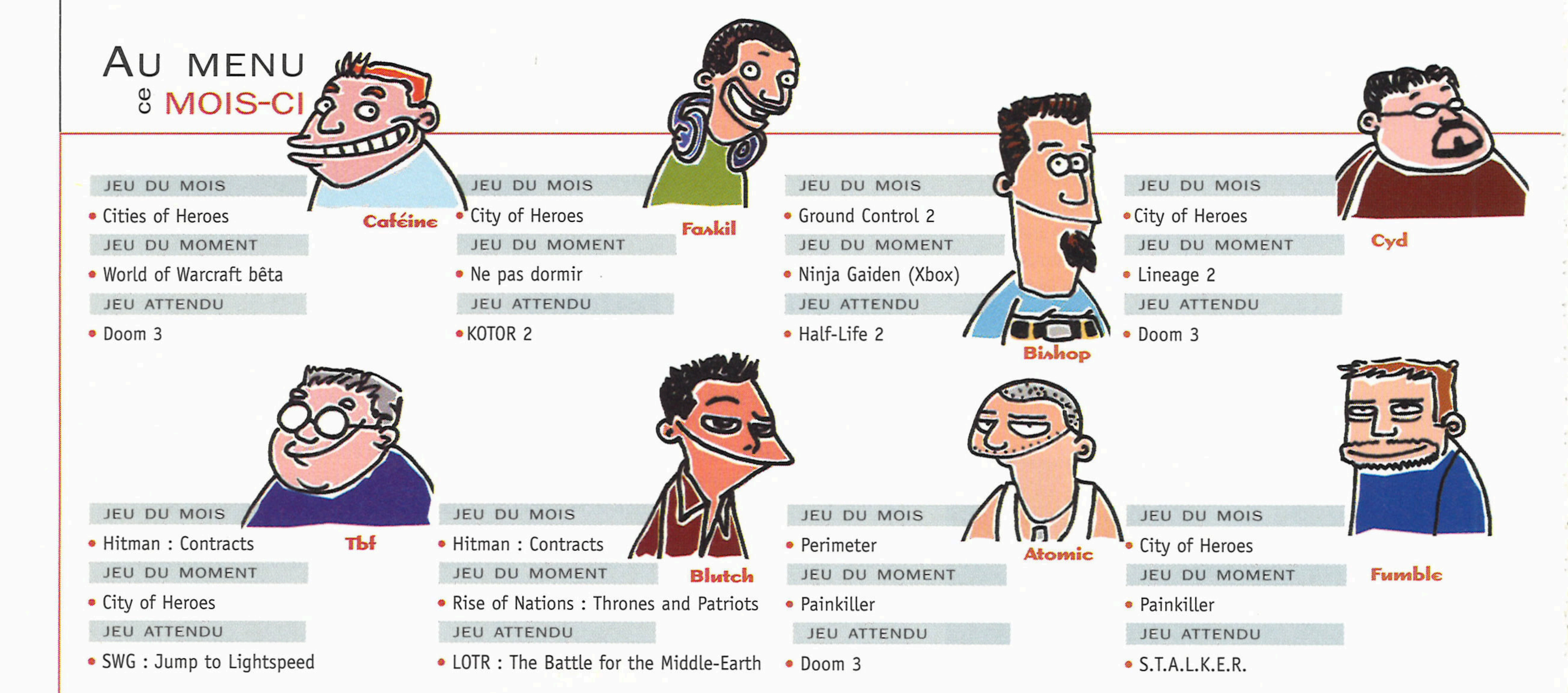


Démo ou patch présent sur le CD-Rom



Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

AU MENU ce MOIS-CI



Caféine
JEU DU MOIS
- Cities of Heroes

JEU DU MOMENT
- World of Warcraft bêta

JEU ATTENDU
- Doom 3

Faskil
JEU DU MOIS
- City of Heroes

JEU DU MOMENT
- Ne pas dormir

JEU ATTENDU
- KOTOR 2

Bishop
JEU DU MOIS
- Ground Control 2

JEU DU MOMENT
- Ninja Gaiden (Xbox)

JEU ATTENDU
- Half-Life 2

Cyd
JEU DU MOIS
- City of Heroes

JEU DU MOMENT
- Lineage 2

JEU ATTENDU
- Doom 3

Tbf
JEU DU MOIS
- Hitman : Contracts

JEU DU MOMENT
- City of Heroes

JEU ATTENDU
- SWG : Jump to Lightspeed

Blutch
JEU DU MOIS
- Hitman : Contracts

JEU DU MOMENT
- Rise of Nations : Thrones and Patriots

JEU ATTENDU
- LOTR : The Battle for the Middle-Earth

Atomic
JEU DU MOIS
- Perimeter

JEU DU MOMENT
- Painkiller

JEU ATTENDU
- Doom 3

Fumble
JEU DU MOIS
- City of Heroes

JEU DU MOMENT
- Painkiller

JEU ATTENDU
- S.T.A.L.K.E.R.

ACTION

1) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

2) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

3) **Freedom Fighters**
Io Interactive/Electronic Arts



ACTION/TACTIQUE

1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos

3) **Raven Shield : Athena Sword**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

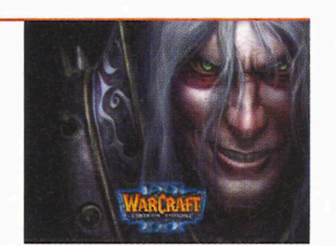


STRATÉGIE/GESTION

1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Combat Mission 3**
Big Time Software/Focus

3) **CommMicrosoft**
Microsoft



RÉSEAU

1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Unreal Tournament 2004**
Epic Games/Atari

3) **Far Cry**
Crytek Studios / Ubi Soft



SPORT

1) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

2) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

3) **TOCA Race Driver 2**
Codemasters/Codemasters

04
colin mcrae rally

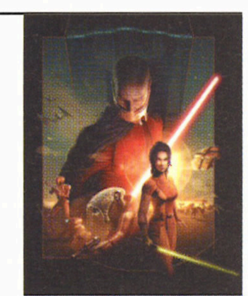


JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft



SIMULATION

1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft



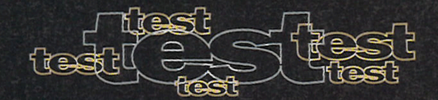
TOP DAUBES

1) **Railroad Pioneer**
Kritzelkratz 3000/JoWood Productions

2) **Bad Boys 2**
Black Element Software/Empire Interactive

3) **Beyond Divinity**
Larian Studios/Focus







Perimeter

FORMATAGE DE PLANÈTE

LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL, VOUS CONNAISSEZ ? MAIS OUI, FORCÉMENT : LES CLONES TRISTES DE DUNE 2 QU'ON NOUS BALANCE PAR BROUETTES DEPUIS UNE DOUZAINE D'ANNÉES. VOUS SAVEZ BIEN, À CHAQUE FOIS, ON MOISSONNE DU TIBERIUM, ON COUPE DU BOIS, ON CONSTRUIT UNE BELLE BASE ET C'EST BLIZZARD QUI GAGNE À LA FIN. MAIS LES CANCRES DE CHEZ KD LAB N'ONT VISIBLEMENT RIEN COMPRIS AU JEU, PUISQUE LES VOILÀ QUI DÉBARQUENT AVEC PLEIN D'IDÉES NOUVELLES ET INTÉRESSANTES. DÉCIDÉMENT, LES JEUNES NE RESPECTENT RIEN.



L'outil de terraforming : en vert clair on voit les zones marquées à surélever, en pointillé à creuser. Le cercle brun foncé autour des pylônes correspond à leur rayon d'effet.



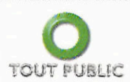
Ces gros sèche-cheveux volants sont très efficaces.

L'univers de Perimeter est relativement original pour un jeu de Stratégie Temps Réel, puisqu'il ne comporte ni Elfe des bois ni divisions Panzer. Le joueur dirige une sorte de grosse cyberville futuriste, la Frame, une grosse agence de voyage qui emmène toute sa population en exode à travers l'univers. Il existe au total une dizaine de Frames baladeuses, dont la fonction est d'ouvrir des portails dimensionnels un peu partout afin de former une chaîne cosmique à la fonction pas très claire. Pour fabriquer ces portes, il faut un peu remodeler les planètes, qui ont parfois le mauvais goût de protester : des nuées de bestioles bizarres s'écrasent en masse sur nos bâtiments, des insectes creusent des galeries pour saper leurs fondations, parfois des secousses sismiques ouvrent des crevasses béantes. Pour se faire la main, au début du jeu on affronte des vagues de petites créatures suicidaires qui foncent vers nos tourelles laser en frétillant des tentacules. C'est l'occasion de découvrir progressivement les mécanismes de base, un temps d'adaptation bienvenu compte tenu de l'originalité des concepts introduits. Par la suite les choses tournent au vinaigre, des Frames se détournent du plan central et n'en font plus qu'à leur tête. Un groupe dissident décide de rebrousser chemin et de revenir sur Terre, tandis qu'un autre entreprend d'anéantir tous les petits copains et de fonder un empire. Le scénario tourne alors à la guerre civile entre les trois clans et après chaque mission le joueur change de faction. Vous venez de bousiller une base de l'Empire ? Pas de bol, c'est justement avec eux qu'il faudra jouer ensuite. On se retrouve donc à lutter successivement pour tous les bords et en quelque sorte à s'affronter soi-même, un mode de narration qui change agréablement des sempiternelles campagnes Orcs/Zergs/GDI.

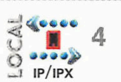
Enfantin à manipuler et très impressionnant visuellement.

Un bon gros tapis de bombes sur la gueule, méthode garantie pour ruiner la surface.




TOUT PUBLIC


4 INTERNET


LOCAL 4 IP/IPX

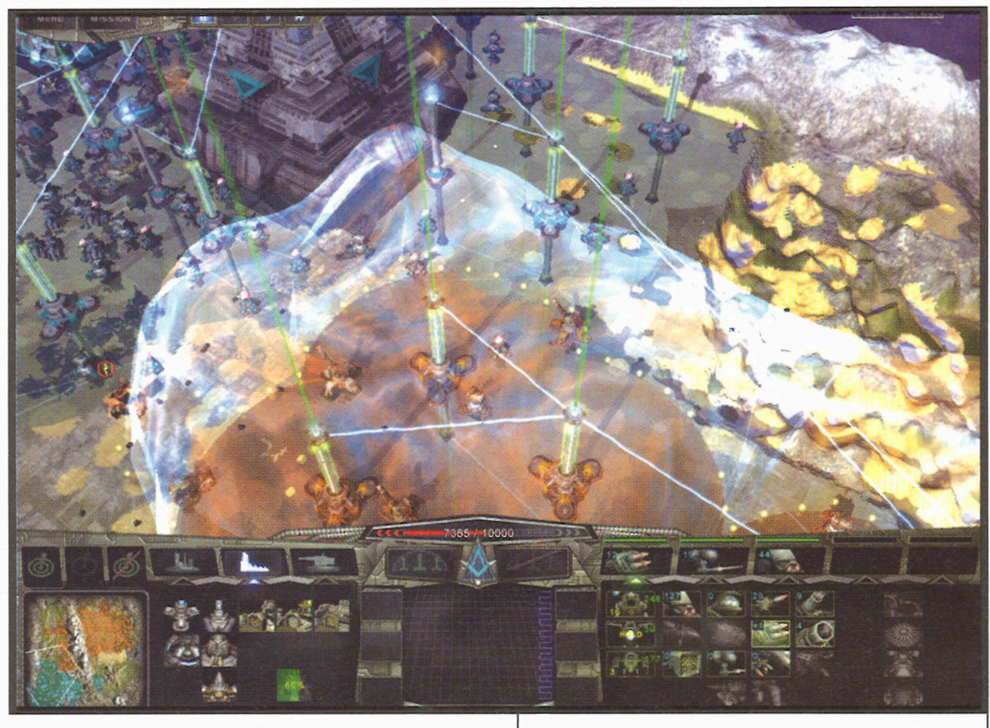
CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR KD Lab/Russie
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Aspirine ma copine

La seule ressource à gérer dans Perimeter, c'est l'énergie. Pour en obtenir, il suffit de fabriquer un sol plat et d'y coller des centrales énergétiques. Pour le sol plat on utilise les Brigadiers, des engins de chantier qui émettent des robots terraformeurs (des petites boules noires). L'interface est simplissime : d'un coup de pinceau on désigne les terrains à mettre à plat et aussitôt nos esclaves se mettent au travail. C'est là qu'on prend la première baffe : le moteur 3D du jeu est formidable, on voit les robots modifier doucement le relief et transformer une nature chaotique en table de billard. Le but est de tout mettre sur le même plan, l'altitude de la Frame étant le niveau de référence, le travail consiste donc à raboter les pentes et combler les trous. En fonction des besoins les robots creusent des cratères qu'ils étendent ensuite lentement, ou ils entassent des remblais jusqu'à faire surgir un véritable mur qui s'avance à travers le paysage en contrebas. C'est enfantin à manipuler mais très impressionnant visuellement, par exemple quand ils manquent de terre les robots vont la chercher un peu plus loin, ce qui crée derrière eux des séries d'excavations. Une fois le terrain bien plat on plante des centrales, qui servent à pomper de l'énergie et forment tout un réseau. On ne peut construire de nouvelles structures que sur les zones alimentées par ces centrales, mais le gag c'est que leur aire d'effet est circulaire. Si vous avez déjà essayé de poser du carrelage, vous avez sûrement remarqué que la forme la plus efficace pour paver une surface c'est le carré, pas le cercle… De plus, les centrales doivent être très proches pour rester connectées entre elles, mais leur rendement énergétique diminue lorsqu'elles empiètent les unes sur les autres.



Vaut mieux pas être au milieu.



Cette grosse bulle bleuâtre au-dessus des centrales énergétiques, c'est le bouclier Perimeter en action.

Géométrie mon amie

Toute l'astuce consiste à exploiter au mieux le relief pour aplanir la surface la plus importante possible et y poser rapido un maximum de dalles. Au début on s'y prend comme un bourrin, on peint toute la carte et on laisse les esclaves se débrouiller comme ils peuvent pour obéir aux ordres, mais peu à peu on apprend à suivre les lignes de pente pour donner des instructions plus efficaces. Ça n'a l'air de rien mais c'est vraiment facile et agréable à l'usage, tout en ayant une influence énorme sur le déroulement du jeu puisque ça conditionne la forme de la base. Est-ce qu'on va préférer créer une forteresse d'un seul bloc, facile à défendre mais dont l'expansion territoriale est nécessairement ralentie et dont les

Ça va être un vrai bordel pour réparer tout ça.



Une bombe technique qui casse tout

Perimeter n'est pas qu'une bombe technique au gameplay novateur, c'est aussi un jeu bien peaufiné avec une identité forte. Le design très travaillé est bourré de petits détails qui font que l'ensemble a de la gueule. L'interface est pratiquement irréprochable, le seul bémol venant de la relative difficulté à retrouver certains labos dans le fouillis d'antennes et de pylônes qui crible la surface. La musique n'est pas oubliée et contribue bien à l'ambiance générale, frénétique au plus fort des combats mais calme quand on se développe pacifiquement. Point remarquable, la simple construction de sa base procure du plaisir : on s'amuse rien qu'en orchestrant au mieux le nivellement du terrain et la géométrie des futures centrales. En fait la qualité générale est tellement élevée que le contraste entre les missions proprement dites et le petit briefing minable qui les précède en est d'autant plus choquant. Pour décrire une guerre civile intergalactique, on aurait peut-être pu faire mieux qu'une petite tronche de cake qui débite des salades sur fond de neurones tournoyants. Mais bon, je chipote, c'est très secondaire et le jeu lui-même casse tout.



Le Perimeter en action

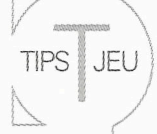
Colonne vertébrale d'une base, les centrales énergétiques ne se limitent pas à pomper et distribuer l'énergie. Elles peuvent également émettre à volonté un puissant champ de force, barrière infranchissable qui les recouvre en quelques secondes d'une cloche énergétique infranchissable : le fameux Perimeter. Cette muraille engloutit des quantités d'énergie astronomiques, on ne peut donc s'en servir que durant des laps de temps très courts. Mais on peut aussi l'activer sélectivement au-dessus d'une petite zone, puis la maintenir branchée tant que le reste de la base parvient à assurer son alimentation. C'est là que les armes géologiques trouvent toute leur utilité, puisque le Perimeter ne s'étend pas à travers le sol. La base la plus étanche qui soit est toujours vulnérable à une frappe de torpilles souterraines.



Un volcan s'éveille, un tyran s'éteint.

Certains engins diaboliques font du terraforming à l'envers.

ressources sont limitées, ou est-ce qu'on va suivre le principe du moindre effort et partir dans tous les sens ? Dans ce cas-là, on obtient bien plus d'énergie bien plus vite, mais au prix d'une vulnérabilité accrue. De plus, on ne commande qu'un maximum de cinq engins de chantier à la fois et il faut trouver un équilibre entre les Brigadiers et les Constructeurs qui galopent derrière pour mettre en valeur le terrain fabriqué. Ce n'est pas bien grave si on se débrouille mal au début, on ne perd qu'un peu de temps, mais une fois la guerre commencée c'est la gestion optimale de ce temps qui fera toute la différence.



TIPS JEU

Attention à ne pas coller vos tourelles trop proches les unes des autres : certaines réactions explosives en chaîne peuvent être très embarrassantes.

La stratégie Duplo

Les trois camps sont techniquement similaires et seules leurs technologies militaires les plus avancées sont nettement distinctes. Le principe est le même pour tous : on dirige de un à cinq groupes de combat, chaque groupe étant constitué d'un certain nombre de soldats, officiers et techniciens robotiques. Individuellement ils sont nuls, ils servent en fait de nanobriques pour assembler des unités plus puissantes. Par exemple, si on possède un labo Laser, on peut combiner trois officiers pour former un Sniper. Totalement inefficace contre les bâtiments, il est surtout bon pour flinguer les unités ennemies. En revanche, trois techniciens et la technologie des bombes permettent d'obtenir un Mortier, nul en duel mais utile pour matraquer les bases. Il existe six labos à trois niveaux permettant de combiner les trois briques élémentaires de quatorze façons différentes, plus quatre armes secrètes spécifiques à chaque camp. Il y a pas mal de paramètres qui déterminent l'efficacité relative de ces combinaisons et à tout moment on peut choisir une nouvelle configuration mieux adaptée à la situation tactique. Il y a une grande diversité dans les unités puisqu'on peut créer des tanks en tous genres, des engins fouisseurs qui attaquent en fourbe par dessous ou encore des bombardiers lourds qui sèment des tonnes de cadeaux explosifs façon Schtroumpf Farceur. Joie suprême, certains engins diaboliques font du terraforming à l'envers : ils éventrent le sol avec force bump mapping et ouvrent des cratères déchiquetés là où il y avait un revêtement lisse comme un miroir. Le propriétaire des ruines fumantes ne peut que se lamenter bruyamment sur son sort injuste, admirer les fractures qui s'étendent en temps réel sur sa patinoire high-tech et essayer tant bien que mal de réparer la casse.



Une tête qui sort du sol et mange mes centrales... Pas de pitié, terraformez-lui le museau !



Les gros machins marrons qui fracassent tout sont en fait des monstres qui surgissent du sol sous mon contrôle.



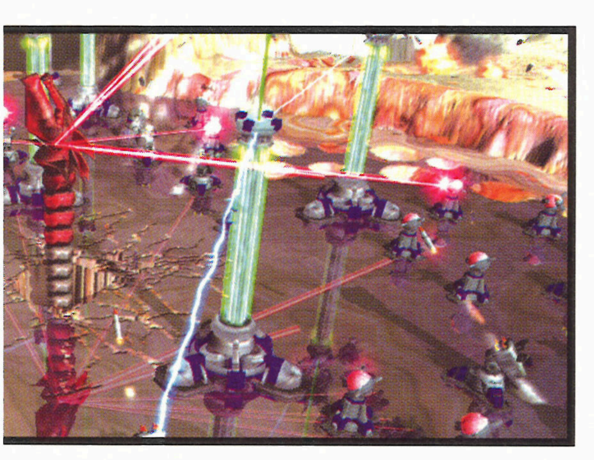
Fallait utiliser Cif ammoniacal

Voilà ce qui arrive quand on frotte de l'émail avec une poudre classique : ça raye ! C'est pourquoi on ne se contente pas d'attaquer les usines ennemies, on s'efforce aussi de massacrer le travail des terraformeurs en pulvérisant le terrain. Non seulement ça fragilise les structures alentours mais en plus ça complique considérablement le travail de reconstruction.
Et vas-y que je te cratérise le museau façon gruyère acnéique, en avant les taupes ! C'est bien la première fois dans un jeu qu'on s'intéresse au moins autant à la capacité des armes à multiplier les trous dans le sol qu'à leur efficacité directe contre les bâtiments.
Au début il faut se contenter d'armes classiques, à l'efficacité quasi nulle face aux forêts de lasers et de lance-missiles qui infestent les bases. Ces défenses, foudroyantes contre les unités de départ, sont en revanche dérisoires contre les armes géantes de fin de partie, chacune agglutinées patiemment à partir d'une bonne soixantaine de grouillots. En fait, on contrôle toujours des groupes massifs, pas des unités individuelles. C'est un peu déroutant mais on s'y fait rapidement. L'important est de préparer les bonnes combinaisons de troupes, pas de micro-gérer chaque lance-boulettes. En général les affrontements tournent à la guerre de position, avec des armes de siège qui bombardent en permanence les positions ennemies pour les user. Parfois des groupes d'assaut tentent des incursions, le but étant généralement de désactiver une partie du réseau adverse pour essayer d'en capturer les extrémités qui se détachent. Ce genre de bras de fer peut durer assez longtemps, au début l'avantage est à la défense statique mais l'apparition progressive de technologies de plus en plus destructrices fait peu à peu pencher la balance en faveur des attaquants.

Des petits trous partout

Non seulement le gameplay de Perimeter apporte beaucoup d'éléments nouveaux à un genre qui tourne en rond depuis des années, mais en plus ses qualités techniques écrasent complètement la concurrence. C'est visuellement très spectaculaire : tout est en Voxel de la mort avec des déformations des reliefs en temps réel, pour les anciens ça rappelle Populous ou Magic Carpet. Des dizaines de lasers et de missiles strient l'écran façon Total Annihilation, on peut prendre de la distance pour observer l'action dans son ensemble ou au contraire zoomer pour admirer les reflets et les ombres de plus près. Visuellement les cartes sont très fantaisistes, les artistes ont préféré faire du joli-délirant plutôt que du réaliste-fade. On voit de grandes fleurs dessinées sur le sol, ou bien des hexagones en hommage aux vieux wargames. Au pire, on se bat à la surface d'une gigantesque pizza. Détail important, il y a trois vitesses de jeu et on peut continuer à passer des ordres en pause,du coup les combats acharnées contre la redoutable Intelligence Artificielle se basent plus sur la réflexion que sur les réflexes. Bon point, les 27 missions du mode solo ont une durée de vie honnête. Certaines sont un peu courtes mais sur d'autres j'ai dû batailler pendant des heures avant de découvrir une stratégie viable. Ça fait bien longtemps que je n'avais pas vu un STR où je passe cinq heures d'affilées sur la même mission, à me faire laminer avec le sourire. Si on y ajoute la trentaine de maps jouables en multi, il y a de quoi s'amuser un bon moment. Pour peu qu'on s'intéresse un minimum au genre et qu'on dispose d'un ordinateur un petit peu balèze, on aurait tort de ne pas découvrir ce jeu.

Atomic





On voit quand même de drôles de trucs... Ici, des requins terrestres qui nagent sous ma base et mordent les tuyaux.

Un peu de technique

Le moteur 3D turbine à un million de polygones par seconde (mais si) et chaque armée peut compter jusqu'à 250 unités de base, sans compter les hectares de tourelles qui poussent un peu partout et les myriades de créatures hérissées de pattes qui s'invitent régulièrement à la fête. Pas de surprise : pour afficher tout ça, Perimeter exige une machine puissante. Il faut baisser fortement les détails pour ne pas trop ramer sur un 2 GHz avec 512 Mo de RAM et GeForce 4, on y perd les ombres et les reflets mais le jeu reste de loin le RTS le plus impressionnant à ce jour.


Il y a parfois tellement de monstres qu'on fait pas trop le malin.

En Deux Mots

« Le renouveau de la stratégie temps réel », disait la pub, et c'était vrai. Perimeter est beau, original et techniquement impressionnant. Des STR, on en voit passer des tonnes, mais celui-là retient l'attention même des plus blasés. Les nostalgiques de Populous et Total Annihilation ne devraient pas s'en priver.

- + Gameplay très riche et original
- + Excellent moteur graphique
- + Les changements de reliefs sont géniaux
- − Briefings bidons
- − Manœuvres des groupes pas toujours très pratiques

9 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE


8 INTÉRÊT

Game Zone
Le 1er magazine d'info sur le jeu video
En semaine à 12h30 et 18h



Level One
Explorez le 1er niveau d'un jeu vidéo
Tous les jours à 18h30



SUR GAME ONE
ON SE LA JOUE JEUX VIDEO...



UN UNIVERS
UNE PASSION
UNE CHAINE DE TELE

Bloqué
dans un jeu ?

Astuces et solutions
0892 701 600
(0,34€/min)

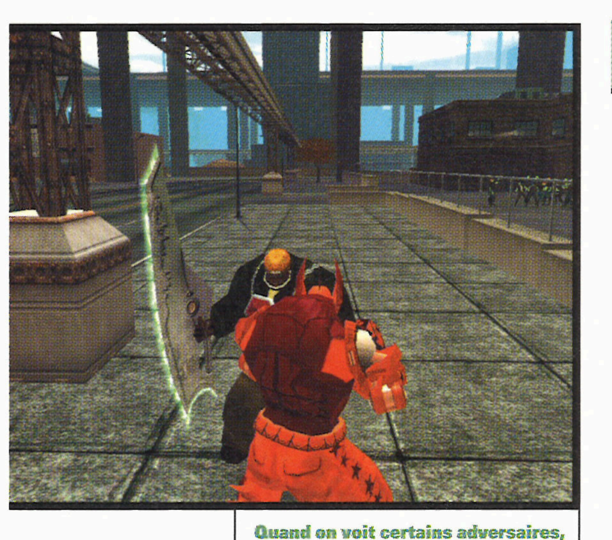
Game One est disponible sur :

CANALSATELLITE
0 892 680 345 (0.34€/mn)
www.canalsatellite.fr



32 99 (0.15€/mn)
www.tps.fr

Réseaux câblés:
08 91 67 60 60 (0.23€/mn)
www.solutioncable.org



Quand on voit certains adversaires, on se dit que maîtriser des super pouvoirs n'est pas un luxe.

Bienvenue dans City of Heroes ! Le MMORPG coloré où il ne fait pas bon être vilain. Pour ceux qui pensent encore que « MMORPG » est une grave maladie qu'un joueur peut attraper en surfant sur le Net, sachez qu'il n'en est rien. Ou presque. Ça reste une grave maladie… La différence entre un RPG classique et un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) se situe principalement au niveau de l'univers, qui est persistant. C'est-à-dire que des milliers de joueurs se retrouvent dans un monde commun pour tenter de le faire évoluer en fonction de leurs actions. L'environnement s'améliore patch après patch, ce qui permet de découvrir de nombreuses nouveautés en permanence. Pour occuper davantage les joueurs, des animateurs organisent, de temps à autre, divers événements comme l'attaque d'un village, d'un quartier, l'assassinat d'un PNJ important, etc. La présence de toute une équipe qui s'occupe continuellement du monde et entretient les serveurs coûte cher. C'est pour cela qu'il faut



Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram
Éditeur NC Soft
Développeur Cryptic Studios/États-Unis
Texte et voix en anglais



City of Heroes

MMORPG

LA VILLE A BESOIN D'UNE PERSONNE EXCEPTIONNELLE POUR LUTTER CONTRE LE CRIME, D'UN HÉROS DES TEMPS MODERNES PRÊT À SE BALADER EN COLLANTS MOULANTS EN PLEINE RUE POUR SAUVER LES HONNÊTES GENS. LA VILLE A BESOIN DE VOUS !

C'est le genre de félin qu'il n'est pas bon de rencontrer le soir. Bon allez, rends ses griffes à Wolverine…



souscrire à un abonnement mensuel dans tous les jeux du genre, et City of Heroes ne déroge pas à cette règle. Il utilise d'ailleurs le même système d'abonnement que Lineage 2. Évidemment, le concept du MMORPG est très alléchant sur le papier mais dans les faits, on se retrouve souvent à exécuter le même genre d'actions lassantes : équiper son personnage de l'épée dernier cri et taper sauvagement sur les monstres pour glaner quelques précieux points d'expérience. Là où City of Heroes diffère des autres titres du genre c'est grâce à son monde unique. 95 % des jeux de rôle massivement multijoueurs se déroulent dans un univers médiéval fantastique alors qu'ici on se retrouve en plein cœur d'un comics où les super héros arpentent les rues d'une mégalopole pour sauver des innocents. Imaginez-vous allié avec des milliers d'autres super héros pour éradiquer le crime de Paragon City, la ville principale de City of Heroes.

Un jeu dans le jeu

Des bottes en léopard, un slip en cuir par-dessus un pantalon moulant rose, un marcel rose avec un cœur brodé dessus, un visage d'abruti affichant un sourire niais en permanence. Voilà Mister Coquin, le héros taquin qui vous veut du bien. Avec lui, les voyous vont avoir mal aux fesses. Et c'est peu de le dire car avec ses super réflexes et sa maîtrise des arts martiaux, Mister Coquin va botter le derrière de nombreux gangsters. Comme vous le constatez, il est possible d'incarner un héros à la con.
La création de personnage s'avère être la plus

Blaster

Le Blaster (prononcez « blastère ») est, en quelque sorte, l'équivalent d'un magicien. Il fait d'importants dégâts à distance en utilisant de l'électricité, de la glace ou encore du feu. Il est plutôt facile de jouer en solo avec cette classe qui s'avère être un excellent support pour un groupe.

Gare à vous gredins de tout poil, Mister Coquin n'est jamais loin.

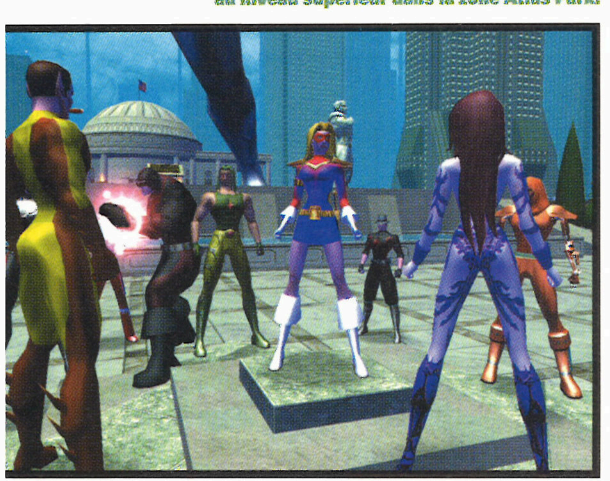

Le voilà en personne, Mister Coquin. Avec lui la ville est en sécurité. Et morte de rire.



Defender

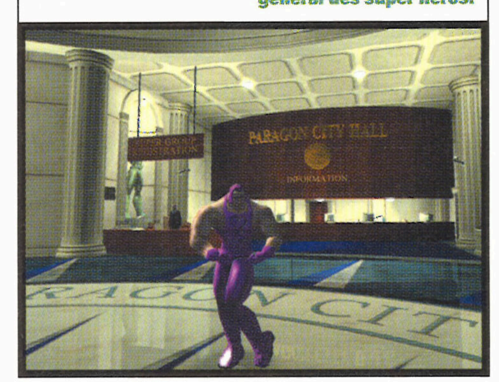
Le Defender est l'équivalent d'un clerc. Son utilité première est de soigner et améliorer les compétences de ses alliés pour un temps limité. Jouer en solo avec une telle classe est risqué et difficile mais c'est possible. Vous n'aurez cependant aucun mal à trouver un groupe.

Miss Liberty au centre permet aux joueurs de passer au niveau supérieur dans la zone Atlas Park.



complète qu'il m'a été donné de voir dans un MMORPG. On a l'impression de pouvoir tout faire, que n'importe quel héros sorti de notre enfance peut se retrouver à bouger virtuellement sous nos yeux ébahis. Mais avant cela, il faut passer par différentes étapes de création. Tout d'abord, il est impératif de sélectionner l'origine de ses pouvoirs (mutation, scientifique, technologique, naturel…) puis sa classe (tanker, defender….). À partir de là, diverses compétences s'offrent à vous : maîtrise de la glace, du feu ou des énergies en passant par la télékinésie et autres pouvoirs mentaux, le choix est vaste. Il est même possible d'utiliser des armes blanches et des armes à feu. Il faut choisir un pouvoir principal et un pouvoir secondaire pour créer un héros équilibré. Vous pouvez très bien utiliser des griffes pour attaquer et posséder la régénération rapide de vie. En gros, oui on peut créer Wolverine. Certains diront que ce n'est pas très original. Certes, mais c'est toujours aussi plaisant de manier un héros connu. Il ne reste plus qu'à jongler avec tous les éléments proposés pour créer l'apparence de son héros et quand on voit la multitude de choix disponibles, on se dit qu'il faut vraiment le vouloir pour obtenir le même avatar que son voisin. Sachez que vous avez intérêt à bien choisir votre costume puisqu'il est impossible de le changer par la suite ou de trouver des objets pour modifier son apparence. Dans City of Heroes, il n'y a tout simplement pas d'inventaire.

Bienvenue à Paragon City Hall ! Voilà le quartier général des super héros.



Controller

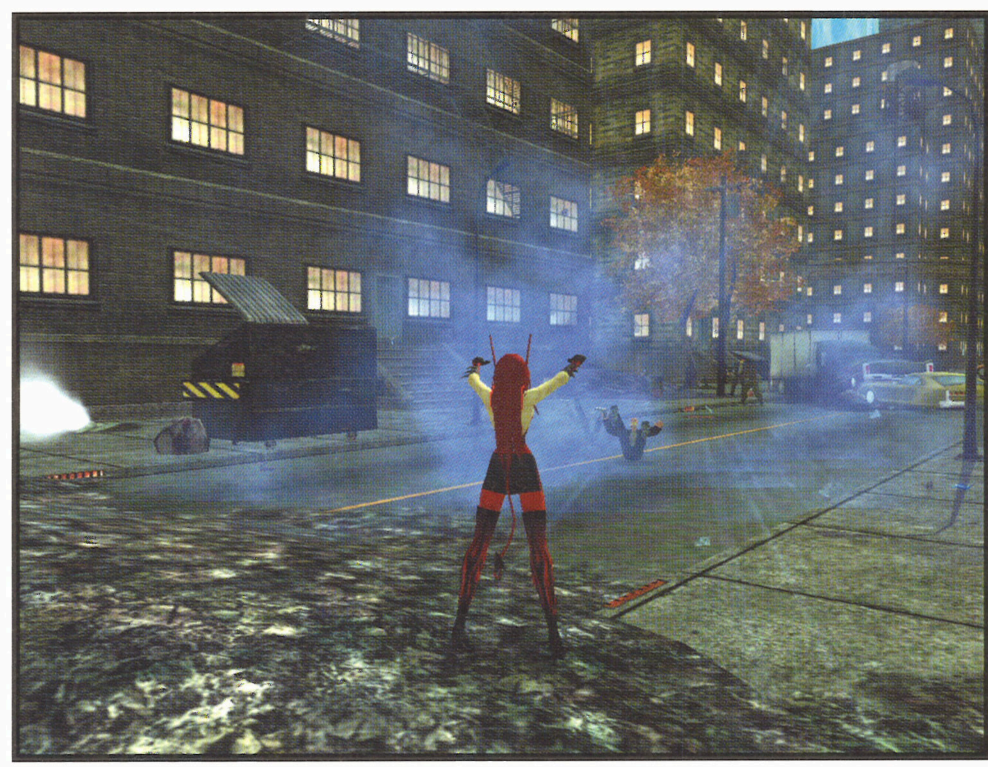
Le Controller est spécialisé dans la manipulation de ses ennemis. Il peut les immobiliser ou les retourner contre leurs alliés. Il s'agit d'une des classes les plus difficiles à jouer en solo à moins de prendre énormément de précautions. Le mieux est évidemment de se grouper avec d'autres joueurs.



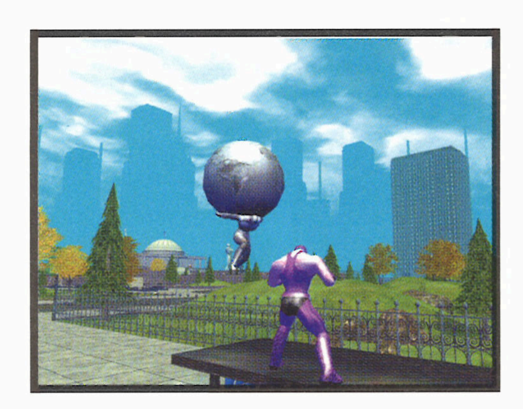


Scrapper

Le Scrapper est spécialiste dans le combat au corps à corps. Il n'utilise aucun pouvoir à distance. Les dégâts qu'il occasionne sont énormes, mais il dispose de moins de points de vie qu'un Tanker. En groupe, ils sont tout le temps en première ligne au front pour percer les lignes ennemies.



Rien de tel qu'une bonne rafale de vent pour éloigner tous les voyous qui s'approchent d'un peu trop près.



Simple comme bonjour

Une fois en ville, un tutorial pratique et plutôt court vous enseignera les commandes de base pour prendre en main votre héros. On apprend également que divers PNJ (Personnage Non Joueur) font office de contacts en donnant diverses quêtes à accomplir. Évidemment, tout est prétexte à casser du voyou, sauver des gens dans un immeuble ou aller chercher des données dans un ordinateur.

L'interface est suffisamment bien fichue pour éviter de se perdre dans le dédale de rues qui constitue Paragon City. Le système de navigation permet de suivre une direction précise pour se rendre près d'un PNJ et du lieu où il faut accomplir sa quête. Vu qu'il est impossible de s'égarer dans une sombre ruelle, ce qui ne déplairait pas à Mister Coquin, on se prend au jeu et on se balade un peu partout en sautant au-dessus des grilles ou en courant sur les toits. On s'aperçoit alors que la ville entière est en mouvement et nous oblige à intervenir dans de nombreux cas. Qui pourrait rester de marbre en voyant une petite frappe dérober le sac à main d'une jeune femme en détresse ? À vous de voler à sa rescousse, ou pas, ce qui n'a pas de conséquences réelles dans le jeu. Ça permet uniquement de gagner des points d'influence et quelques points d'expérience supplémentaires pour faire évoluer son héros. À chaque fois que vous passerez de niveau, vous rencontrerez un entraîneur qui vous laissera choisir un nouveau pouvoir par rapport à votre branche et booster ceux que vous possédez déjà en y ajoutant des bonus. Cette simplicité fait de City of Heroes un titre très plaisant à jouer dès les premières minutes. On ne se sent pas obliger de passer des journées entières connecté pour faire évoluer son personnage, on peut très bien accomplir quelques missions puis arrêter pour reprendre avec autant de plaisir quelques heures plus tard. Reste à savoir si le jeu ne devient pas assez rapidement lassant pour les haut level. Il est trop tôt pour le dire et l'add-on City of Villains pourrait bien faire de CoH un titre complet et très fun sur le long terme.

Cyd

Un peu de technique

Malgré la mégapole qui sert d'univers à ce MMORPG, City of Heroes n'est pas dédié à des machines de course. Un PC d'un peu plus d'1 GHz est amplement suffisant pour se promener dans le centre ville sans difficultés. En revanche, je vous conseille 512 Mo de RAM pour éviter les problèmes de ralentissement.



Tanker

Le Tanker est le héros solo le plus efficace. C'est celui qui dispose de la barre de vie la plus importante, mais il inflige un peu moins de dégâts que le Scrapper. L'avantage de cette classe est de pouvoir encaisser un maximum de dommages pour protéger ses partenaires.



En Deux Mots

City of Heroes apporte une touche de fraîcheur aux MMORPG en vente sur le marché. Facile à prendre en main, le plaisir de jeu est immédiat si l'on est sensible un minimum à l'univers des super héros.



+ Création de personnage
+ Délirant et amusant dès les premières minutes
+ Univers coloré et attrayant
– Objectifs des missions répétitifs





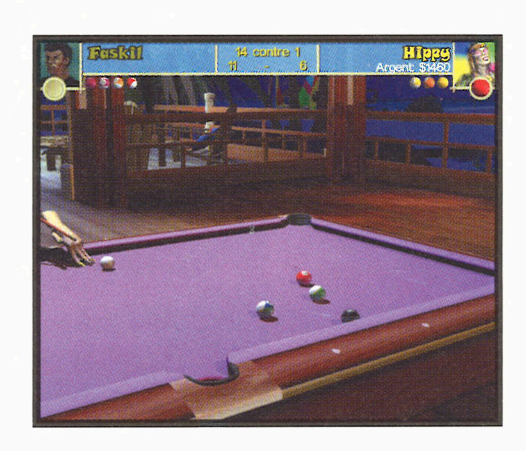
Un requin à chapeau et clope au bec vous file de quoi démarrer votre carrière. Oui, nous sommes dans un jeu vidéo.

PERSO, DEPUIS FAR CRY, LES ESCAPADES SUR UNE ÎLE PARADISIAQUE, ÇA NE M'INSPIRE PLUS VRAIMENT CONFIANCE. J'AURAIS PLUTÔT TENDANCE À DÉBARQUER AVEC LA PANOPLIE COMPLÈTE DU MERCENAIRE. SAUF QUE LÀ, LE SEUL TRUC QU'ON ME FILE, C'EST UN LONG MORCEAU DE BOIS... SUPER, JE SENS QU'IL VA FALLOIR COURIR VITE.

Pool Paradise

BILLARD EN SHORT À FLEURS

O.K., O.K., je me calme. Je m'affranchis de ces douloureux souvenirs de corps mutilés et de salves de MP5. Pas de fracassage de crâne en vue. Non, ici, ce serait plutôt la retraite bien méritée des warriors en fin de carrière. Après un passage chez un banquier un peu requin (littéralement), qui vous filera 200 biftons pour débuter votre carrière, direction la table de « practice « afin de se faire la main et d'apprivoiser les contrôles (bien foutus, tout à la souris). Une bonne dizaine de types de règles, incluant les classiques variantes du 8-ball et du 9-ball et une panoplie d'adversaires bigarrés viennent compléter le background de ce jeu résolument décalé. Graphiquement, la patte très colorée dénote avec le cachet sobre auquel nous avait habitués le genre. Pour le reste, ben... c'est du billard, hein, les gars, faut pas vous attendre non plus à de l'action frénétique. Mais ça reste de bonne facture : Archer MacLean n'en est pas à son coup d'essai et a largement eu le temps de peaufiner son moteur pour s'assurer que les petites bouboules rebondissaient bien comme il faut.

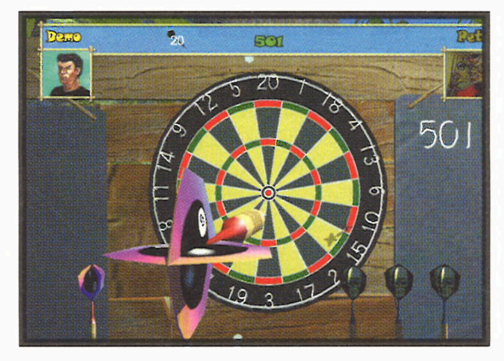


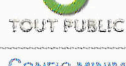
Money money money

Après la phase d'initiation, direction la salle de tournoi pour les choses sérieuses. Plus la mise est élevée, plus la difficulté est importante, le but étant de collecter plein de thunes pour se hisser au top. Votre porte-monnaie va aussi être sollicité pour débloquer des tables exotiques (carrées, en croix ou même en glace), des accessoires permettant d'aider le destin (comme la visée laser), mais aussi des choses nettement plus dispensables, telles que des mini-jeux, qui ne vous feront probablement pas marrer plus de cinq minutes.
Pour corser le tout, votre adversaire se permettra même l'arrogance de vous défier en cours de match contre une poignée de dollars : « T'es pas cap' de mettre la jaune dans le trou là-bas «. À vous de voir si ça vaut la peine de prendre le risque...
Globalement, sans exploser la concurrence, Pool Paradise est un titre sympa, qui change un peu des habitudes. Mais en solo, à moins d'être accro du genre, on s'ennuie vite. D'autant que l'I.A. n'est pas vraiment à la fête, votre vis-à-vis éprouvant du mal à se la jouer subtile. Mais pour son prix (20 euros), il offre une brise d'air tropical suffisamment fraîche pour vous détendre les orteils après la dure vie de héros de FPS.

Faskil

Les mini-jeux pour varier les plaisirs : pas de quoi hurler au délire ludique.




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Ignition Entertainment/Grande-Bretagne
TEXTE en français et VOIX Sans

Un peu de technique

Toutes options à fond, Pool Paradise est curieusement assez gourmand. Cela dit, un P4 honnête (2 GHz) et une GeForce 3 suffiront amplement pour profiter du titre dans des conditions raisonnables. C'est pas comme si c'était très important de dépasser les 50 images/seconde non plus...

En Deux Mots

Sans révolutionner le genre, Pool Paradise apporte une brise de fraîcheur au traditionnel billard sur PC. Une expérience qui s'avérera bien plus fun avec un pote. Dommage que le titre ne dispose pas d'ouverture sur le multi-joueur en réseau...

+ Prise en main
+ Fun et varié
+ Un petit côté « décalé « agréable
- Pas de mode réseau
- Une I.A. pas très finaude

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	À DEUX
6	SEUL

INTÉRÊT



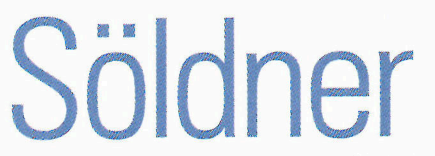
L'I.A. solo dans toute sa splendeur : les véhicules ennemis passent leur temps à tourner en rond à toute vitesse et à exploser au hasard.







CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Wings Simulation/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Söldner

SHOOT ENTRE AMIS

MARIER OPERATION FLASHPOINT ET COUNTER-STRIKE : UN OBJECTIF AMBITIEUX POUR UNE PETITE COMPAGNIE ALLEMANDE INCONNUE. ON A BIEN CRU QUE WINGS SIMULATION FONÇAIT DROIT DANS LE MUR, MAIS FINALEMENT ZÔÔLDNEUR FONCTIONNE À PEU PRÈS.



Attention : ne montez jamais en hélicoptère avec des inconnus.



Et paf la pauvre maison.



Après des débuts catastrophiques, Söldner échappe de peu à la correction. Serveurs instables qui plantaient au bout de quelques minutes, physiques honteuses, jeu solo ridicule, la version de test que nous avons reçue était bien partie pour finir en daube du mois. Mais miracle, juste avant le bouclage, une démo à peu près fonctionnelle a fini par voir le jour. Ça tombait drôlement bien, avec le jeu qui aurait déjà dû être en vente aux États-Unis et tout, il était presque temps de penser à le terminer. Passons rapidement sur le solo, lamentable. En bon mercenaire, à la solde des Chinois ou des Américains en fonction du jour de la semaine, on choisit dans une liste les contrats qu'on souhaite exécuter. Hélas, le générateur aléatoire qui fabrique les choix possibles est super-répétitif, genre « il faut aller détruire un petit réservoir d'essence derrière une maison », proposé sept fois dans une liste totale de dix missions. Avant de partir au feu, on réquisitionne du matos guerrier en piochant dans les stocks disponibles et il faudra veiller à ne pas décéder bêtement parce qu'à chaque fois, on perd les armes qu'on trimballait. Pour se rendre sur zone, c'est à pinces ou avec un précieux véhicule sorti tout exprès de sa naphtaline. Après avoir bousillé à mains nues ou avec des missiles les cinq tanks qui tournaient autour du petit réservoir ridicule, on reçoit sa juste récompense : un paquet de Pim's à l'orange. Ah ouais, ça valait drôlement le coup de vider ses arsenaux et de perdre 3 mètres de tripes. En gros, Söldner est un jeu dans lequel un mercenaire perd de l'argent chaque fois qu'il accomplit une mission. Ricanement supplémentaire, l'Intelligence Artificielle adverse semble incapable d'utiliser ses armes lourdes, du coup, elle essaye de bousiller mon Abrams de 70 tonnes en le percutant cinquante fois de suite avec une jeep.

Le pire c'est qu'à force, elle y arrive

Il faut dire que dans la version de test, mon char lourd se fait briser net par des poteaux téléphoniques en bois, alors on ne s'étonne plus de rien. Avec un peu de chance la version du commerce ne comportera plus ce genre d'absurdités. Ce serait souhaitable, parce que les très nombreux véhicules dispos font beaucoup pour le charme du jeu. Plein de machins à roues ou à chenilles, des bidules volants qui s'écrasent un peu partout, la maniabilité est très approximative mais il y a du mieux comparé aux bêta précédentes.



Sauter des falaises et m'écraser comme une merde, j'adore ça.

TIPS T JEU

Dans le menu graphique, désactivez l'affichage de l'herbe : vous gagnerez en fluidité et y verrez bien mieux dans les phases de ramping. Vous repérerez peut-être enfin d'où tirent les snipers qui vous éclataient le melon depuis trois heures.



Dommage qu'on ne voie pas plus souvent toute cette quincaillerie en action… Parce que, pas de bol, ces merveilles, il faut les acheter soi-même, à la Counter-Strike, avec ses précieux centimes économisés un à un. Pas question de recevoir des tanks gratuits comme dans un Battlefield 1942 : si vous êtes mauvais, vous n'aurez jamais de quoi vous payer un bon fusil de snipe ou un hélico, vous resterez un sale pauvre, un prolo sans gilet pare-balles qui court derrière les collègues fortunés pour les dépouiller de leurs flingues quand ils meurent. Si les bourgeois ont pitié, ils vous feront parfois l'aumône de quelques dollars ou d'une arme pourrie. Forcément, ça ne leur coûte rien à eux : ils sont devenus riches à trillions en canardant pendant des heures les pouilleux d'en face qui respawnaient sans le savoir dans le champ de tir d'une mitrailleuse, de trois lance-roquettes et de deux snipers complètement invisibles sous leurs filets de camouflage.

Monde de merde

Heureusement, le commandant d'une équipe, démocratiquement élu, peut débloquer sélectivement du fric d'un compte collectif. Ça permet d'acheter du matériel lourd, ou d'aider les plus miséreux à se payer un fusil à bouchon en plus de leur lance-patates. Il peut aussi donner des instructions à ses collègues pour coordonner leur action, c'est toujours sympa. Outre les signaux gestuels et les accessoires fashion pour relooker son soldat, dont tout le monde se fout, l'intérêt principal réside dans le système de destruction des bâtiments, qu'on peut raser jusqu'au sol à coup de roquettes et de charges de démolition. Terminé les cabanes en planches qui encaissent les obus de gros calibre sans broncher, maintenant on peut tout faire péter et c'est même recommandé. Un franc-tireur retranché dans une caserne empêche par sa présence la capture du point de contrôle tout proche ? Ouvrez de nouvelles portes à coups de Panzerfaust et balancez des paquets de grenades à l'intérieur jusqu'à ce que les murs s'effondrent. Problème résolu !



Les cartes sont GRANDES.

Un peu de technique

Les problèmes d'affichages des premières versions semblent plus ou moins résolus, une machine relativement récente est cependant nécessaire pour espérer identifier à longue distance les méchants pixels qui vous tirent dessus. Pour les détails, c'est pas du Far Cry, mais l'horizon est loin et ne manque pas d'arbres. Le problème vient essentiellement de la finition, bâclé. On ne peut que souhaiter que la sortie soit retardée d'un mois ou deux de plus, histoire que le gameplay soit moins chaotique.



Essayez avant d'acheter

Techniquement très perfectible, le jeu fait pour l'instant plus penser à une bêta d'un mod très prometteur qu'à un produit professionnel. Il reste plein de bugs et la maniabilité est parfois douteuse : par exemple on peut sauter à travers certaines fenêtres et escalader des murs, mais il arrive aussi qu'on reste coincé derrière une stupide barrière d'un mètre de haut. Autre détail, la vue à la troisième personne signifie qu'il est facile de rester en embuscade derrière un arbre ou un rocher, totalement invisible, et d'observer l'ennemi qui s'avance inconscient du danger. Le spawn camping est parfois très frustrant, l'équilibre général des armes est discutable et on ignore tout de l'état précis des lieux concernant la version commerciale. La note en prend un sale coup au passage, mais ça a failli être bien pire. On espère sincèrement que des futurs patchs viendront arranger tout ce qui doit l'être, ce jeu mérite un suivi de qualité. On fera le point en rubrique Try Again si les développeurs ne baissent pas les bras et que Söldner concrétise toutes ses promesses.

Atomic

En Deux Mots

On a frôlé la catastrophe mais les développeurs semblent capables de sauver leur bébé. Exclusivement intéressant pour son mode multijoueur, Söldner devrait séduire les amateurs de flingues réalistes qui veulent plein d'outils rigolos pour s'entretuer et de la place pour les utiliser. Même si les problèmes techniques sont nombreux, la possibilité de broyer une maison et ses occupants sous les chenilles d'un tank mérite le détour.

- \+ On peut trouer les murs et cratériser le sol
- \+ Plein de véhicules pilotables
- \+ Très grandes maps
- − Encore pas mal de bugs
- − Pas d'artillerie indirecte
- − Mode solo inexcusable

4	Technique
6	Artistique
5	Intérêt

Ground Control II : Operation Exodus

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

C'EST DINGUE COMME LE TEMPS FILE QUAND MÊME. ON DIRAIT PRESQUE QUE GROUND CONTROL EST SORTI HIER, ALORS QU'EN FAIT, CELA FAIT DÉJÀ QUATRE ANS. PURÉE, QUATRE ANS… LA SUITE SE SERA FAIT ATTENDRE, PEUT-ÊTRE UN PEU TROP D'AILLEURS.



Le tutorial vous apprendra les bases de la stratégie si vous ne vous êtes jamais frotté à un jeu du genre auparavant.

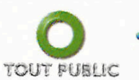
Ah les conflits d'intérêts… Voilà un truc qui peut pourrir une vie. Prenez les terriens par exemple : en l'an 2741, le George Bush du moment, empereur de la planète, a décidé de reprendre de gré ou de force les anciennes colonies dispersées à travers l'univers avec lesquelles le contact a été perdu pour cause de guerre stellaire. Sur Morningstar Prime, les locaux ont décidé que non, merci, ça va bien comme ça, malgré toutes les implications guerrières que le terme « résistance active » véhicule. Afin de ne pas choquer les plus jeunes, je vous épargne la description pénible des évènements que cela déclencha : les bombardements orbitaux, le drame des familles déchirées ou l'impossibilité de trouver un Mac Do' ouvert après le couvre-feu. Les défenses planétaires ne suffiront évidemment pas et les Terriens finiront par se poser sur la planète. Dès le premier vaisseau au sol, ils ont commencé à pilonner les positions stratégiques des rebelles de la Northern Star Alliance (NSA). Bien que la situation paraisse désespérée pour ce conglomérat de gouvernements locaux, il reste un espoir qui se fonde sur une ancienne légende (dont je ne vous dirai rien). Évidemment, le joueur prend le commandement du camp des perdants (trop facile sinon). Après une cinématique d'introduction – qui n'est pas sans rappeler le futur décrit dans Terminator – on peut débuter par un petit tutorial ou enchaîner directement sur les deux campagnes. Il est malgré tout recommandé de les faire dans l'ordre, histoire de ne pas perdre la chronologie des évènements.

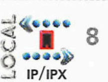
Le Dropship, utilisé comme unité d'appoint pour nettoyer une tourelle de défense un peu trop entreprenante.



Mécanique de guerre

Ground Control faisait partie de cette génération de jeux de stratégie temps réel dans lesquels on ne peut pas construire de base. En début de mission vous êtes approvisionné en troupes fraîches et il faut se débrouiller avec ce petit contingent. La perte d'une unité prend alors rapidement une allure de drame. Operation Exodus reprend occasionnellement ce concept, mais la plupart du temps vous disposez d'une « Landing Zone » (zone d'atterrissage) qui permet de se ravitailler en chair à canon. Pour commander de nouvelles troupes, c'est aussi simple qu'au resto : vous ouvrez le menu, choisissez un assortiment,


TOUT PUBLIC

8 INTERNET

LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte graphique 3D 32 Mo T&L
ÉDITEUR Sierra Entertainment
DÉVELOPPEUR Massive Entertainment/Suède
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Les Virons disposent d'une puissance de feu très visuelle.



Hop, quelques fumigènes pour couvrir l'arrivée du Dropship et laisser aux troupes qui débarquent le temps de s'organiser en groupe.

Progression en images



réglez avec vos points d'acquisition. Au bout de quelques instants le serveur, le Dropship (voir encadré), vous les livre prêtes à l'emploi. Et comment obtient-on des points d'acquisition, allez-vous me demander, bande de petits curieux ? En gagnant des combats ou en conquérant les « Victory Locations ». Grosso modo, il s'agit de grosse croix peintes sur le sol et qui changent de couleur en fonction du propriétaire. Si dans la nature le principe s'applique bien aux positions stratégiques, on aurait aimé un peu moins de symbolisme dans les villes et plus de concret, avec des bâtiments à occuper par exemple. Ce système de ressources modère l'aspect « déferlante de blindés dans la gueule » puisque le quota de points d'acquisition que vous engrangez est fonction du nombre d'unités déjà sous vos ordres. Pour éviter les problèmes insolubles sur le champ de bataille, pensez à panacher vos escadrons. Chaque unité a son rôle à jouer et mieux vaut en avoir un échantillon de chaque à portée de clic. L'équilibre entre les forces semble impeccable, aucune ne dominant l'autre. Le RTS, c'est toujours un peu comme pierre/feuille/ciseau en schématisant à l'extrême, même les plus grosses unités ont leur Nemésis. L'armement des Terriens et de la NSA, bien que futuriste, est très standard : infanterie, tanks, reconnaissance, etc. Rapidement cependant, une troisième race, les Virons, va venir mettre son grain de sel dans ce conflit. Ses unités possèdent l'intéressante capacité (limitée) de fusionner entre elles. Vous choisissez deux unités du même type, cliquez sur fusion et hop, elles se cachent dans un cocon verdâtre, le temps de faire leurs cochonneries en toute intimité, avant de ressortir sous la forme d'une unité unique plus puissante. Attention, cela ne marche qu'avec des unités qui ne sont pas déjà le produit d'une fusion.



Technique d'approche

Technique d'approche L'aspect tactique des combats est poussé et carrément agréable. Rien ne manque : avantage des positions en hauteur, différences de blindage à prendre en compte, protection accrue dans les bâtiments et les forêts, les unités gagnent de l'expérience au fil des combats, prise en compte des lignes de vue, etc. Évidemment, on cherche rapidement à profiter de ces différents points pour prendre le dessus dans les combats. Le micro-management se fait de manière totalement naturelle et la gestion des groupes est très bien pensée. En plus de les administrer de manière habituelle (sélection des unités à la souris et attribution d'un raccourci clavier), il est possible d'affecter une même unité à plusieurs escadrons différents (fonction trop rarement implémentée). Vous voulez accéder à un type d'unité en particulier dans un groupe pour



Tir de barrage de l'artillerie situé loin derrière mes soldats. J'ai d'ailleurs dû les retirer, ils en prenaient plein les dents à cause du Friendly Fire.



changer leur mode de tir ? Facile, il suffit de cliquer sur l'une d'entre elles dans la liste et les voilà toutes sélectionnées. Vous n'en voulez qu'un en particulier ? Un double clic et c'est réglé. Plus rapide, passez directement par les raccourcis clavier qui vous éviteront les cafouillages dans les moments intenses. Rassurez-vous cependant, ça n'arrive que rarement. Operation Exodus pourrait presque se qualifier de jeu pépère la plupart du temps. L'Intelligence Artificielle est assez statique dans les premières missions et vous laisse gentiment le temps de faire les choses à votre rythme. Cette dernière est d'ailleurs parfois décevante, surtout quand elle a la tête dans le script. Avec un sniper et de la patience, il est possible de nettoyer une base sauvagement gardée. Heureusement, elle reprend du poil de la bête passé le premier tiers des missions et vient régulièrement vous titiller les zones sensibles. Seul aspect définitivement pénible du gameplay, la vitesse bien trop lente des unités vu la taille gigantesque de certaines cartes. Les regarder se traîner pendant de longues minutes pour arriver sur les zones de combat n'est clairement pas palpitant…

Différent mais pas trop

Ground Control premier du nom possédait un cachet très particulier qui le distinguait de ses petits camarades de la promotion 2000 des jeux de stratégie (à l'exception d'un autre alien, Homeworld) : interface minimaliste, unités construites directement sous forme d'escouades indivisibles et pas de sauvegarde pendant les parties (ouch). Operation Exodus prend un peu de distance avec ces concepts et se démarque moins de la concurrence. L'interface se rapproche des standards du genre (et monopolise péniblement une bonne partie de l'écran), les troupes se recrutent à l'unité et il est possible de sauvegarder n'importe quand. Graphiquement, on retrouve la même débauche visuelle qu'à la sortie du précédent. Les décors, exotiques et variés, donnent plus envie de flâner grâce à la caméra libre plutôt que de mener une guerre impitoyable contre l'envahisseur. Quant aux musiques et bruitages, ils collent parfaitement à l'action et sont d'une qualité irréprochable. On ressent bien la charge d'une escouade d'infanterie dont les bottes martèlent le sol en cadence, ça met dans l'ambiance. La partie multijoueur promet d'être soignée puisqu'un bêta-test est en cours depuis déjà plusieurs semaines pour équilibrer le jeu, mais il est encore trop tôt pour juger de sa qualité sur le long terme. On vous en reparlera dans un Try Again dès qu'on aura eu réellement le temps de se faire une opinion. Sans être une révolution, ce nouveau Ground Control est un produit de qualité doté d'un gameplay équilibré et d'un souci du détail évident. Son plus gros handicap est de se retrouver en face d'un Perimeter plus novateur et plus tape-à-l'œil. Les joueurs voteront avec leur porte-monnaie et nous compterons les points !

Bishop



Le Dropship

Présent dans le premier Ground Control, l'utilisation du Dropship a été étendue sur de nombreux points. En plus de déposer à domicile vos unités fraîchement recrutées sans supplément de prix, il peut bénéficier de différentes améliorations qui le rendent plus performant. Contenance de la soute, blindage, armement, autonomie, il pourra se révéler un formidable allié d'appoint. Vous pouvez en effet lui demander de rester sur le champ de bataille et vous en servir comme n'importe quelle autre unité. En revanche, je vous laisse deviner à quel point sa perte est handicapante.

Un peu de technique

Le moteur 3D se débrouille aussi bien avec les marécages que les environnements urbains et une multitude de réglages devraient permettre aux plus petites configurations d'en profiter malgré tout. Pour info, il tourne sans un pet de ralentissement avec tous les détails au maximum en 1024x768x32 sur mon Athlon XP 2200+/Radeon 9700 Pro.

En Deux Mots

GROUND CONTROL II EST UN BON JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL, MÊME S'IL A PERDU LE CHARME SI PARTICULIER DE SON PRÉDÉCESSEUR. SON GAMEPLAY ÉQUILIBRÉ ET LE SOIN APPORTÉ À SA RÉALISATION EN FONT UNE VALEUR SÛRE. SAUF SI VOUS ÊTES UN FAN INTÉGRISTE DE WARCRAFT III : VOUS TROUVEREZ ALORS LE RYTHME DE JEU BEAUCOUP TROP LENT.

- \+ Gameplay carré
- \+ Bien équilibré
- \+ Très esthétique
- − L'I.A. limite
- − Uniformisation avec la concurrence
- − Interface envahissante

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE




TOUT PUBLIC


8 INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE COMPATIBLE SVGA
ÉDITEUR OCTOGON
DÉVELOPPEUR EAGLE GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS

War ! Age of Imperialism

JEU DE PLATEAU

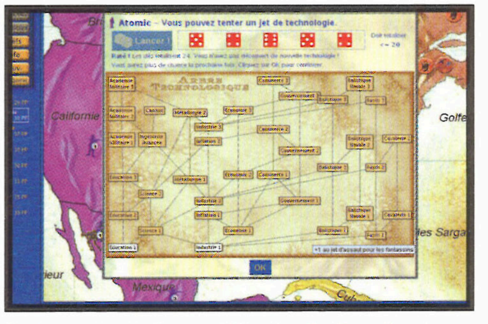
VICTORIA, DE PARADOX, ACCABLAIT LE JOUEUR SOUS DES TONNES DE STATISTIQUES HYPER DÉTAILLÉES, WAR ! AGE OF IMPERIALISM PROPOSE DE CONQUÉRIR LE MONDE AVEC DEUX DÉS. OU COMMENT RÉUSSIR UN JEU HONNÊTE MÊME QUAND ON N'A PAS UN ROND : DÉMONSTRATION.

Sorti dans l'indifférence générale aux États-Unis en septembre dernier, Wartruc est l'adaptation PC d'un jeu de plateau assez peu connu sorti en 2001. Intéressant mais plombé par ses comptes d'apothicaire, le concept gagne en fait beaucoup à être porté sur ordinateur. Certes on perd le plaisir de jongler avec des pions minuscules et de les chercher à quatre pattes sous le canapé chaque fois que le chien renverse la table du salon, mais laisser la machine se cogner les calculs permet de gagner beaucoup de temps et de s'épargner bien des efforts. Même si le jeu est techniquement insultant, avec des graphismes et une bande-son d'un autre âge, l'amateur de stratégie pure et dure peut s'attaquer à un gameplay autrement mieux conçu que ce qu'offrent trop souvent les « spécialistes » du genre sur PC. Prévu pour des affrontements de deux à huit joueurs sur un planisphère représentant vaguement la Terre au XIX[e] siècle, Imperiamachin propose de conquérir le monde région par région, un peu comme dans Risk. Partant d'un empire de petite taille, le but du jeu va être de subjuguer peu à peu les indigènes qui peuplent les régions voisines, pacifiquement ou par la force. En pratique, l'expansion territoriale et l'exploitation des ressources découvertes n'ont rien de facile et font largement appel au hasard : on a une probabilité de réussite et l'ordi lance deux dés pour voir si ça passe. Comme on ne connaît pas les probabilités à l'avance, c'est le règne du pifomètre. Ça évite la répétitivité des débuts de partie monotones voyant toujours les mêmes ouvertures, mais ça peut aussi énerver les malchanceux. Tôt ou tard les joueurs finissent par se rencontrer et entrer en compétition pour les mêmes territoires, la conquête coloniale et l'éradication des sauvages faisant alors place à une bonne vieille guerre mondiale entre gentlemen.

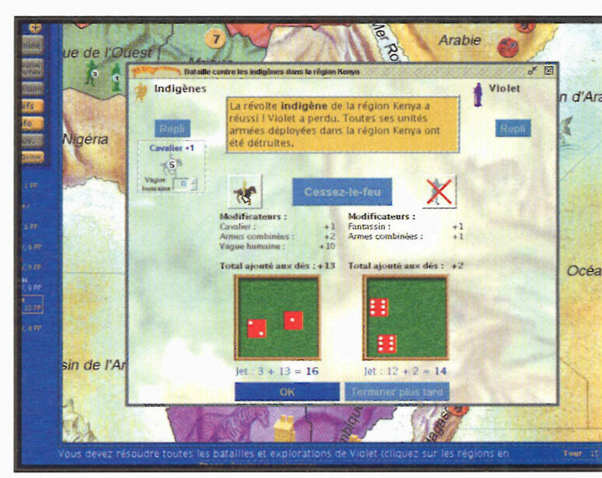
Double six, un million de morts

C'est là que les stratégies respectives prennent toute leur saveur, avec un équilibre délicat à trouver entre l'expansion à outrance, le développement des infrastructures industrielles, le militarisme forcené, la pacification des barbares assimilés et la recherche scientifique. Il ne faut pas seulement décider dans quelle direction s'étendre, mais aussi avec quoi et à quelle vitesse. La production disponible est toujours trop faible pour permettre de tout faire et il faut gérer la pénurie en effectuant des choix déchirants. Vaut-il mieux investir dans les usines ou les explorateurs ? La marine ou la cavalerie ? Provoquer la guerre pour s'emparer de provinces développées, ou gagner du temps et poursuivre la colonisation des immensités laissées en friche ? Comme dans tout bon jeu de plateau, les règles relativement simples, sont vite comprises mais leurs implications stratégiques ardues à maîtriser. Certes le spectacle offert est tellement aride que le joueur solitaire n'y trouvera pas son compte contre l'Intelligence Artificielle. En revanche, à une demi-douzaine, des joueurs sérieux et motivés peuvent vraiment y découvrir leur bonheur, en jouant ensemble sur la même machine ou par e-mail.

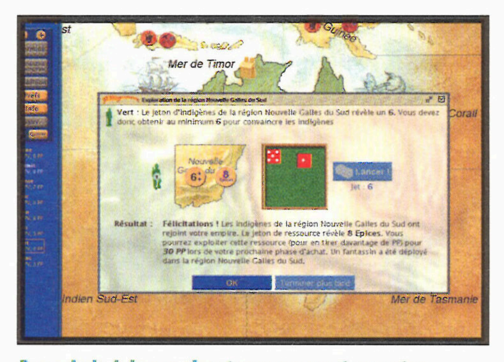
Atomic



L'arbre technologique est bien touffu, la recherche concerne l'économique aussi bien que le militaire.



Ces fières troupes coloniales se font glorieusement tailler en pièce par les vagues d'assaut suicides des indigènes.



Avec du bol, les explorateurs peuvent recruter les autochtones sans combat et découvrir des ressources rares.

Un peu de technique

Si votre ordinateur ne peut pas faire fonctionner un jeu en 2D sans animations qui pèse 75 Mo sur le disque dur, il est probablement temps d'en changer.

En Deux Mots

UN CONCEPT INTÉRESSANT À PLUSIEURS, MAIS DESSERVI PAR UNE TECHNIQUE TOTALEMENT DÉPASSÉE. LES VRAIS AMATEURS DE JEUX DE PLATEAU DEVRAIENT QUAND MÊME Y JETER UN ŒIL, C'EST MOINS CHER QUE L'ORIGINAL ET EN VOYAGE, ÇA FONCTIONNE SANS MAL SUR UN VIEIL ORDINATEUR PORTABLE.

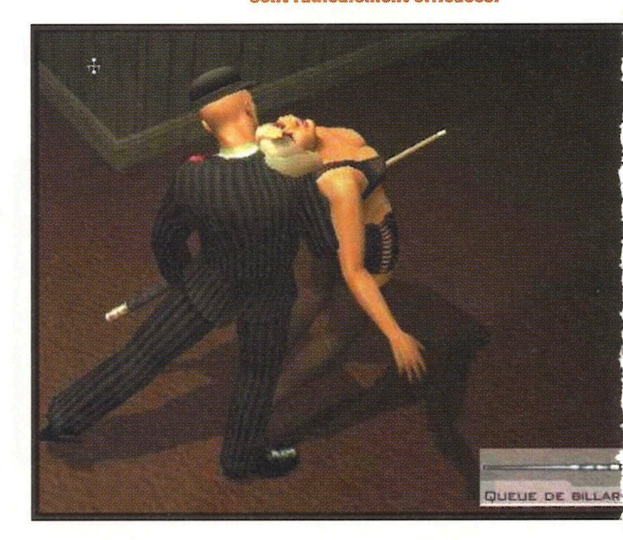
- + Un concept équilibré et bien rodé
- + Des règles flexibles pour varier les parties
- – Techniquement minable
- – Vite lassant en solo

INTÉRÊT	
TECHNIQUE	1
ARTISTIQUE	1
SOLO	3
MULTI	6


Fais de beaux rêves mon lapinou !

Y a des jours, on ferait mieux de rester couché. « Aujourd'hui par exemple », est en train de se dire l'agent 47, tueur à gages de son état et présentement en train de tituber vers sa chambre d'hôtel avec une balle dans le ventre. Ouh, il a l'air en petite forme notre super assassin. Il fait beaucoup moins le malin d'un seul coup : regardez comme il se traîne, avec sa chemise en sang et sa tête à faire peur. Encore plus que d'habitude, je veux dire. Fait comme un rat le gros killer, il n'a plus qu'à s'enfermer dans sa piaule et crever dans une flaque de sang. D'ailleurs, comme il ne trouve rien de mieux à faire pour passer le temps, notre ami décide, sous l'effet de la douleur, de s'évanouir et d'halluciner des gros flashbacks. C'est là qu'on prend les commandes, pour rejouer quelques épisodes de son glorieux passé. Le jeu comporte une douzaine de missions sans lien logique, entrecoupées de cinématiques floues où on revient dans la chambre pour observer 47 qui vaque à ses nouvelles occupations (il gargouille et se vide lentement sur son tapis).

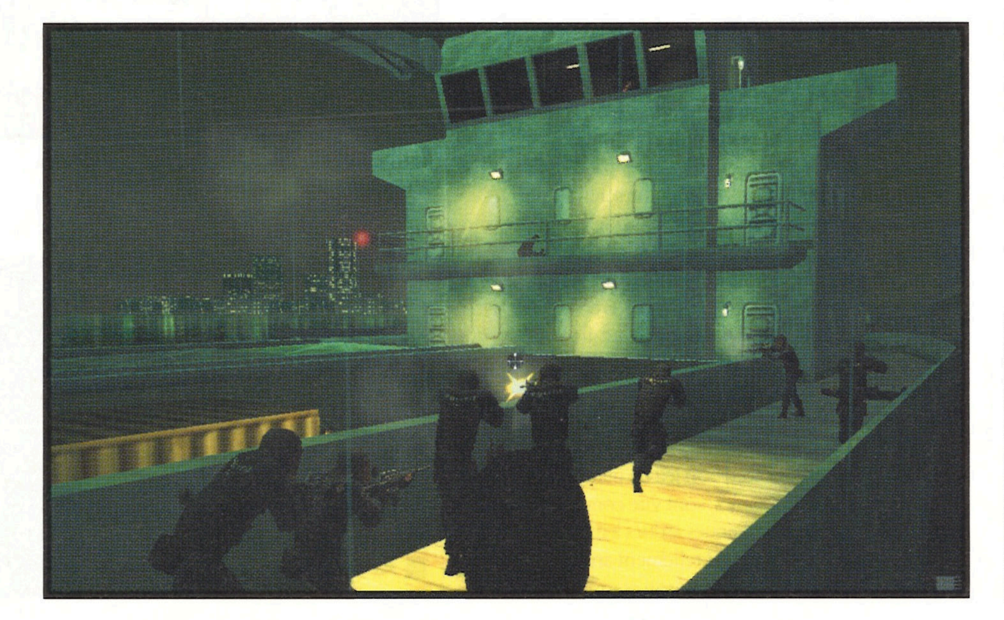
Bien employées, les queues de billard sont radicalement efficaces.



Hitman Contracts

BOUCHERIE FINE

NOUS REVOILÀ DANS LA PEAU DE 47, CE JOYEUX DRILLE POUR QUI LE MOT « LOISIR » SIGNIFIE SE POSTER À UNE FENÊTRE ET ATTENDRE PENDANT DES HEURES EN CARESSANT TENDREMENT LA LUNETTE DE PRÉCISION DE SON WALTHER WA-2000 SEMI-AUTOMATIQUE. JE ME DEMANDE VRAIMENT POURQUOI ILS ONT PENSÉ À MOI POUR FAIRE LE TEST…



Quelle bonne ambiance

Alors que certaines missions sont entièrement originales, d'autres ne sont que des remakes de vieux contrats déjà accomplis dans le premier Hitman, Codename 47. On aura ainsi l'occasion d'éliminer une deuxième fois ce pauvre Lee Hong, chef de la triade du Dragon Rouge de Hong Kong. Qu'on se rassure, c'est suffisamment bien refait pour être intéressant. C'est aussi l'occasion de découvrir ce qui se passait juste après la fin du premier jeu : on doit s'enfuir d'un asile rempli de dingues et de cadavres de grands clones chauves suspects, alors que la police donne l'assaut et flingue tout ce qui bouge. On peut ramasser un shotgun et s'ouvrir un chemin vers la sortie façon Terminator, mais c'est tellement facile que ça ne présente pas vraiment d'intérêt.
Ces pauvres crétins de flics n'ont aucune chance, il est bien plus marrant de se faufiler dans leur dos et repartir sans tuer personne. Ça me fait de la peine de l'avouer, mais si on aborde Hitman comme un jeu de massacre, on se retrouve face à un Max Payne du pauvre. C'est lent et mou, mal animé, trop facile, très vite bouclé. Bref, très décevant comparé par exemple au Freedom Fighters réalisé l'an dernier avec le même moteur. Pour s'amuser et profiter vraiment du jeu, il faut se forcer à faire dans la


PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Io Interactive/Danemark
TEXTE ET VOIX en français

Mieux vaut travailler à l'arme blanche.

C'est de leur faute, ils m'ont énervé !

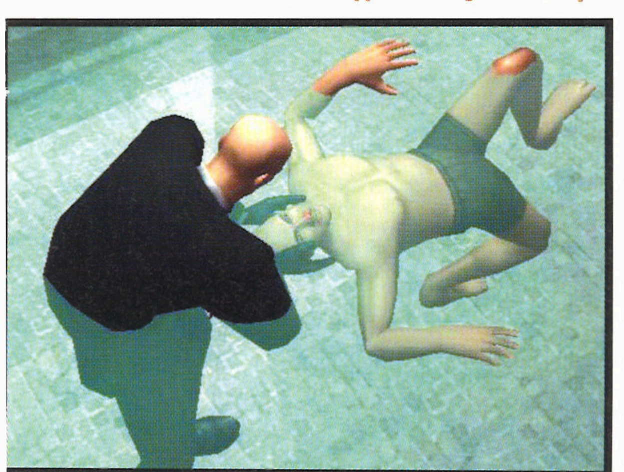


TIPS JEU

Comme d'habitude, la carte intégrée permet d'observer en temps réel les déplacements de tous les personnages du niveau, mais aussi de repérer certains interrupteurs bien pratiques ou des objets utiles planqués dans les recoins. Mais tout ne figure pas dessus, il ne faut pas hésiter à fouiner dans des endroits anonymes qui paraissent complètement vides.



Avec 47, apprenez à nager en une leçon.





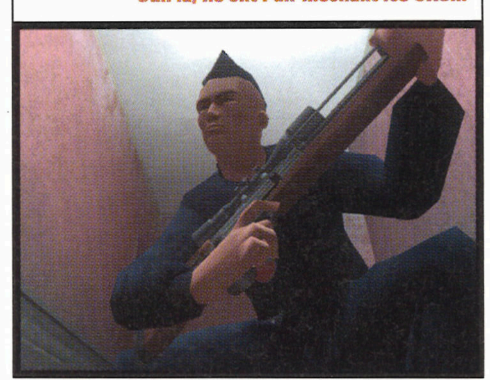
discrétion, esquiver les sentinelles plutôt que les refroidir. Dans l'idéal, il faut chercher à atteindre à chaque fois le statut d'Assassin Silencieux, qui signifie qu'on a éliminé proprement tous les objectifs, discrètement et sans faire de victimes collatérales. Chaque fois qu'on réussit à finir une mission de cette manière, on reçoit en cadeau une arme spéciale à collectionner, ce qui ne sert à rien puisqu'on vient justement de décider que pour corser le jeu on n'utiliserait pas d'armes... En fait la grande majorité des flingues présents est inutile : à n'importe quel moment on peut sortir la Kqlqsh ou l'Uzi et cartonner des dizaines de tocards, mais c'est passer à côté de tout ce qui fait l'intérêt du titre.

Méthode Rambo ou Fantomas

Ce qui est notable dans ce gameplay axé résolument infiltration, c'est que le jeu gère à peine des détails capitaux comme l'éclairage, les ombres et la propagation des sons. Pas question de se la jouer Thief ou Splinter Cell en se faufilant par les toits comme un fantôme, ici « infiltration » signifie déclencher des diversions, utiliser un bon déguisement et entrer par la grande porte en exhibant un laissez-passer convainquant. En fait, on se retrouve plus face à un jeu d'aventure en 3D, avec des puzzles à résoudre, que face à un jeu d'action. Généralement la première tâche d'un niveau consiste à voler des vêtements, pour pouvoir se promener impunément sous le nez des gardes sans trop éveiller les soupçons. On trouve des armes un peu partout mais en général elles sont inutilisables parce que pas assez discrètes. Non seulement un fusil d'assaut ça prend un poil trop de place pour qu'on puisse le cacher discrètement sous sa veste, mais de toute façon il fait beaucoup trop de bruit pour qu'on puisse s'en servir sans attirer l'attention. Dans ces conditions, mieux vaut parfois se résigner à travailler à l'arme blanche. Au pire, on étranglera



Ouh là, ils ont l'air méchant les CRS...



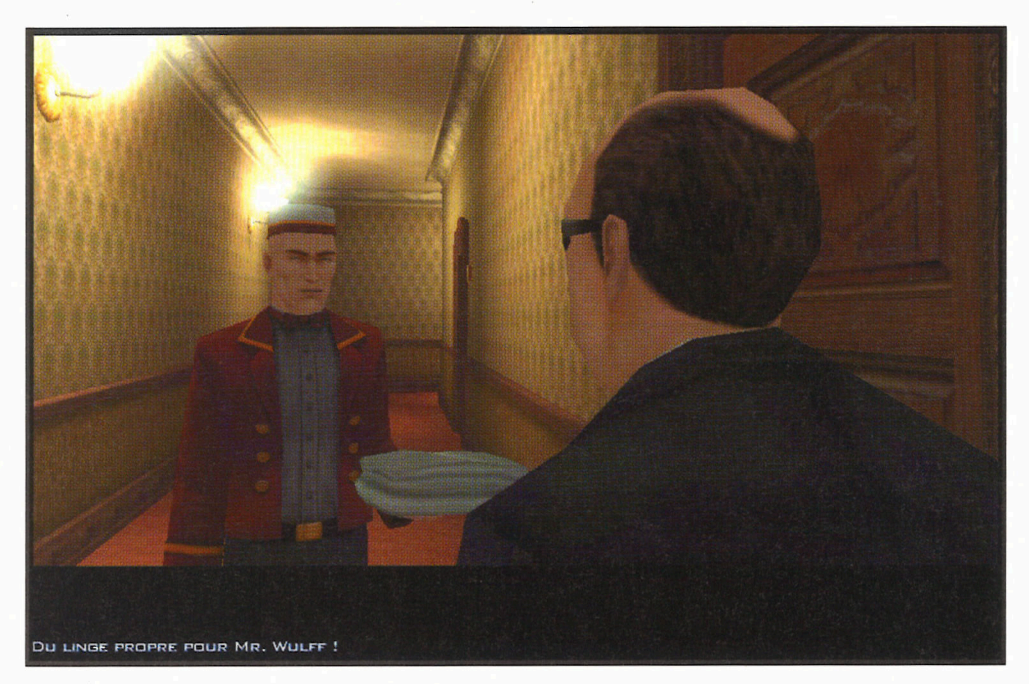
ses victimes à l'aide d'un bon vieux garrot, qui n'est efficace que par surprise mais qui a l'avantage d'être indétectable en cas de fouille. Il est en effet souvent nécessaire de franchir des barrages de sbires palpeurs, toute l'astuce consistant alors à imaginer un moyen de passer discrètement des armes en fraude, ou se débrouiller une fois de l'autre côté pour trouver sur place hachoirs, crocs de boucher et autres accessoires de cuisine propices à l'homicide.

Meurtre à la spatule

Le fusil de snipe, la queue de billard à travers le corps, la balle dans la tête à travers un oreiller, c'est bien mais ça manque de raffinement. C'est un peu vulgaire. Le nec plus ultra pour le tueur classieux consiste à employer des moyens détournés pour liquider une cible en finesse, par exemple le vieux truc de la voiture piégée, ou le

Un peu de technique

La démarche de 47 est toujours aussi classe, mais on ne peut pas en dire autant des autres animations. Dès qu'il commence à courir, le pauvre dérape n'importe comment. C'est un peu pareil pour tout le reste, à commencer par l'Intelligence Artificielle : tout va très bien, sauf quand on commence à foutre un peu d'ambiance et tuer des gens en masse. Visuellement, on remarque quelques reflets et éclairages sympathiques de temps en temps, mais le moteur graphique d'Hitman vieillit mal et même rafistolé il commence à faire piètre figure face à la concurrence. On peut toujours se consoler en se disant que ça permet au jeu de tourner sans trop souffrir sur un PC d'il y a un an, ou bien (comme par hasard) sur une Xbox ou une PS2.


Du linge propre pour Mr. Wulff !


On peut jouer en vue à la première personne, c'est moins pratique mais beaucoup plus immersif.

C'est l'excellent level design qui confère tout son charme à cette suite.

coup (à crever de rire) de la mort aux rats dans le whisky. Chaque niveau est ainsi l'occasion de se creuser la cervelle pour franchir des checkpoints soupçonneux avec l'uniforme approprié, débusquer sa proie en déclenchant à bon escient les scripts prévus par les concepteurs, puis enfin réussir à approcher le méchant d'assez près pour lui régler son compte en privé. Plusieurs solutions sont généralement possibles, mais elles ne sont pas toutes bonnes et on s'engouffre parfois joyeusement dans des fausses pistes mortelles. Par exemple se déguiser en truand est une idée brillante pour infiltrer les locaux d'un gang sans se faire remarquer. En revanche, ça peut poser des problèmes si la flicaille débarque en force quelques minutes plus tard et commence à descendre tous les malfrats du secteur. Il serait plus judicieux dans ce cas de trouver un uniforme et une cagoule des forces spéciales, se brancher sur leur fréquence radio puis d'écouter bien peinard le déroulement du raid, avec les doigts de pieds en éventail.

L'étrangleur s'essouffle

Techniquement ce troisième Hitman commence à être vraiment poussif, je ne voudrais pas accuser la Xbox mais les textures ne sont pas renversantes et tout ça fait un peu pitié après Max Payne 2 ou Far Cry. Il n'y a pratiquement pas eu de changements dans le gameplay depuis Hitman 2, on remarque surtout quelques nouveaux outils mortels anecdotiques ou la possibilité de courir sans pour autant éveiller l'attention des badauds. C'est l'excellent level design de cette suite trop timide qui fait son charme : la plupart des niveaux fonctionnent très bien, on baigne dans une atmosphère de thriller bien sanglant et c'est un vrai plaisir de réussir à buter ces ordures au fond de leur repère sans être remarqué par quiconque. En revanche, le niveau normal de difficulté est franchement trop facile, alors que le niveau le plus dur est réellement frustrant. On choisira donc de préférence le niveau intermédiaire, qui reste largement faisable même si les sauvegardes strictement limitées en nombre obligent parfois à se retaper en boucle un passage difficile parce qu'on ne parvient pas à trouver le timing parfait. Il m'a fallu une dizaine d'heures pour terminer le jeu en finesse, ce qui n'est pas bien long, mais on a envie d'y revenir de temps en temps pour découvrir les tactiques les plus efficaces. Les vieux fans qui voudraient encore un peu plus de la même chose et les débutants qui découvrent la série peuvent se laisser tenter, ce troisième volet n'est pas fantastique mais il offre de bons moments aux joueurs patients et méthodiques.

Atomic


Quelle charmante idée, organiser une fête dans un abattoir industriel ! J'ai bien fait de venir...

La musique adoucit les meurtres

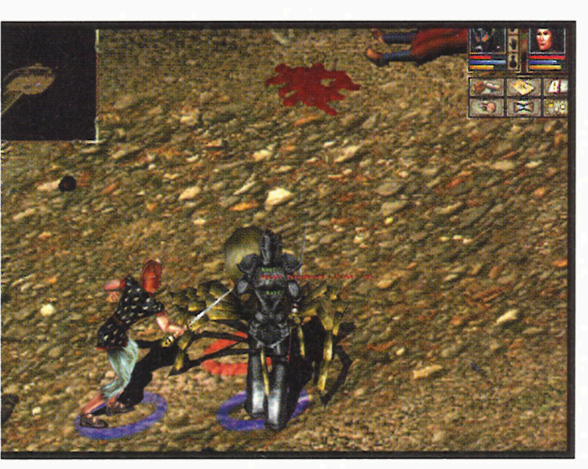
L'orchestration signée Jesper Kyd, à base de synthé, de percussions et de chœurs, est toujours aussi envoûtante. Oui envoûtante, elle envoûte : il suffit que j'en entende quelques notes et aussitôt mes yeux deviennent vitreux, je marche comme un robot, je chuchote en russe et j'enroule de la corde à piano autour du cou de Blutch ou Faskil. Durant le jeu, la bande-son est discrète mais puissante pour souligner les meilleurs passages, une vraie réussite. D'ailleurs, en général, quand le thème principal démarre, c'est que quelqu'un a besoin d'un croque-mort et que vous pouvez commencer à compter mentalement vos dollars. On remarque aussi quelques chansons connues ajoutées au soundtrack pour mettre un peu d'ambiance, les amateurs reconnaîtront par exemple ce bon vieux Monsieur Claude, celui qui fait travailler les filles. Le doublage français est de bonne qualité, c'est toujours Richard Darbois qui prête sa voix à 47 (il est surtout connu pour doubler Harrison Ford).

En Deux Mots

Dans la continuité de Hitman 2 et sans vraies nouveautés, Contracts est surtout l'occasion de se faire plaisir en tuant des gens avec style dans une ambiance inimitable. Les tueurs psychotiques fans d'action débridée n'y trouveront pas leur compte, en revanche les assassins froids et calculateurs ont là l'occasion d'exprimer chaque nuance de leur art si particulier.

- \+ 47 est toujours aussi charismatique
- \+ Excellent level design
- − Rien de neuf depuis Hitman 2
- − Limité techniquement
- − Trop court

Technique	6
Artistique	8
Intérêt	7



On peut zoomer grâce à la molette de la souris. Vu la qualité du moteur graphique, ce n'était pas l'idée du siècle d'implémenter cette fonction.

Beyond Divinity

CADAVRE DE DIABLO

APRÈS UN PREMIER ÉPISODE PLUS QUE MÉDIOCRE (DIVINE DIVINITY), LARIAN STUDIOS RÉCIDIVE EN CRÉANT UNE SUITE DU MÊME ACABIT. BEYOND DIVINITY, C'EST COMME UNE IMPRESSION DE DÉJÀ-VU, UNE MAUVAISE HISTOIRE QUI SE RÉPÈTE SANS QU'ON PUISSE RIEN Y FAIRE.

Il était une fois, au fin fond d'un petit pays de l'Union européenne, une bande de développeurs qui décidait de créer un jeu vidéo. Après de longues années de programmation, ils étaient fiers de présenter leur bébé au monde entier. Cependant, les joueurs ne semblaient pas encore prêts à affronter leur produit et il n'aura fallu que quelques semaines pour que Divine Divinity soit banni à tout jamais des mémoires et des disques durs. Après cet échec, ces créateurs n'avaient qu'une idée en tête : se venger de tous ces vilains joueurs en leur imposant une suite dans laquelle deux personnages liés par un démon doivent retrouver leur liberté. Le projet Beyond Divinity était né. Pour cela ils passèrent des mois devant leur écran à taper des lignes de code. Ils peaufinaient tout ce qui pouvait rebuter un amateur de Diablo-like, en utilisant par exemple le même moteur graphique que le premier opus. Créer un environnement hideux dans lequel il faut diriger un personnage grotesque n'était pas très compliqué, mais c'est par la suite que les choses se corsèrent. Car, quoi qu'on en dise, foirer le gameplay d'un hack & slash demande une quantité de travail non négligeable.

Tout ce qu'il ne faut pas faire

Des combats qui manquent de pêche jusqu'à la précision de frappe plus que limite, rien n'a été laissé au hasard dans ce deuxième opus. Quand un personnage tente de toucher un magicien adverse, ce dernier tourne en rond, envoie un sort instantané et se remet à courir dans tous les sens. On cavale derrière en tentant de le taillader et quand l'épée fait mouche, l'impact est quasi inexistant. On a l'impression d'être au cirque. Manque de bol, les numéros de clown, ça ne fait plus rire personne à nos âges.
Comme si cela ne suffisait pas, l'interface ne permet en aucun cas de réagir vite et bien. Gérer deux personnages simultanément s'avère être un calvaire sans raccourcis clavier. Le temps de cliquer sur les icones pour boire une potion avec l'un et envoyer un sort avec l'autre, on se retrouve six pieds sous terre. Heureusement, la pause permet de gérer tout ça, mais stopper une bataille toutes les cinq secondes devient rapidement frustrant. Surtout que les combats sont la principale source de points d'expérience nécessaires à la progression des personnages. Malgré un système d'évolution assez sympa (voir encadré), la montée en puissance n'est pourtant pas suffisante pour garder le joueur en haleine. Les problèmes de gameplay sont trop importants et l'absence d'un mode multijoueur est un manque impardonnable à ce genre de jeu. Si vous êtes amateur de hack & slash, dirigez-vous vers Sacred sans aucune hésitation.

Cyd

Bourrin ou intello ?

Le système d'évolution des personnages est un des seuls points positifs de ce titre. À chaque niveau, il est possible de choisir une branche particulière pour amener votre avatar dans une voie bien précise. Les choix proposés sont assez larges et chaque compétence dispose de diverses sous-catégories : sorcier/attaque élémentaire/concentration/projectile/feu, eau, air, terre. Pour vous aider à progresser, il existe des zones appelées « Champs de bataille », indépendantes de l'histoire principale. C'est là que vous trouverez quêtes et matos pour améliorer vos personnages. Il suffit d'un clic pour se téléporter dans cette zone et revenir dans l'aventure normale.



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 MO DE RAM
ÉDITEUR FOCUS
DÉVELOPPEUR LARIAN STUDIOS/BELGIQUE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Rien ne vaut un guerrier au corps à corps et un mage pour infliger des dommages à distance. Ce combo est vieux comme le monde, mais marche toujours aussi bien.

Un peu de technique

Les développeurs ont décidé de reprendre le même moteur que Divine Divinity. Du coup, la configuration requise n'est pas très importante et tournera sans nul doute sur votre machine. La contrepartie est simple : le jeu est laid.

En Deux Mots

ÇA FAISAIT TRÈS LONGTEMPS QU'UN JEU NE M'AVAIT PAS AUTANT ENNUYÉ ET ENCORE LE MOT EST FAIBLE. BEYOND DIVINITY EST UN VÉRITABLE CALVAIRE. UN HACK & SLASH RATÉ QUI NE PROCURE AUCUN PLAISIR DE JEU. À OUBLIER D'URGENCE.

+ Système d'évolution des personnages
- Combats mous et imprécis
- Pas de mode multijoueur
- Moteur graphique antédiluvien

2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



8 (la communauté française se réunit à Lionna)

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram
Éditeur NC Soft
Développeur/Pays NC Soft/Corée
Texte et voix en anglais



Lineage II

MMORPG

MOI QUI VOULAIS ME DÉPAYSER DE WORLD OF WARCRAFT, DE SA BONNE HUMEUR ET SES PAYSAGES COLORÉS, C'EST GAGNÉ. DANS LINEAGE 2, JE DÉBARQUE DANS UN UNIVERS HOSTILE OÙ CHAQUE RECOIN PEUT ABRITER UN DANGER ET CHAQUE PARCELLE DE TERRE PEUT DEVENIR VOTRE SÉPULTURE. ÇA TOMBE BIEN, J'AI AFFÛTÉ MA HACHE AVANT DE VENIR.

Après un bêta-test qui s'est terminé de manière plutôt chaotique, où les joueurs se trucidaient de toutes parts, les serveurs ont été coupés pendant à peine deux jours avant d'être réouverts pour accueillir la version commerciale de ce MMORPG d'origine coréenne. Lineage 2 n'étant pas édité en France, la méthode la plus rapide et la moins coûteuse pour l'acquérir est d'utiliser le système de vente en ligne de NC soft (www.lineage2.com). Il suffit de quelques clics pour s'approprier un CDKey pour la somme de 49,99 dollars et télécharger le jeu qui pèse un petit peu plus d'un giga. Si vous avez participé au bêta-test, la version déjà installée est amplement suffisante. Il n'y a pas à dire, le système de vente en ligne est bien au point et très efficace. Concernant l'abonnement, on frôle les 15 dollars par mois. Il est cependant possible de souscrire un abonnement pour trois et six mois, voire un an pour ceux qui prévoient de jouer sur le long terme. Évidemment, s'engager pour longtemps permet de faire quelques économies. Après avoir réglé toutes ces démarches administratives pas tellement féeriques, on peut se plonger corps et âme dans l'univers médiéval fantastique que nous propose Lineage 2 et je vous assure qu'il ne faut pas s'y rendre en touriste.

Un monde sans pitié

Quel que soit le serveur que vous choisirez, vous serez confronté à la guerre, l'horreur et le sang. Ici, c'est chacun pour soi et il faut se méfier de tout le monde. Aucune zone n'est sûre puisqu'un joueur peut vous agresser n'importe où, même autour des villes de départ. Il faut se faire rapidement de précieux alliés pour survivre et ne pas passer pour la tête de Turc locale. Avoir un monde entier ouvert au PvP (joueur contre joueur) est un choix délibéré, on aime ou pas. Mais il faut avouer que ce système peut avoir du bon lorsque deux joueurs se prennent la tête pour une histoire d'objets, de monstres ou autre puisqu'ici la majorité des problèmes se règlent à coups d'épée. Au moins, les insultes ne fusent pas dans la fenêtre de chat pendant des heures. Certains détesteront mourir et perdre de l'expérience en se faisant trancher la gorge par un joueur. Alors que d'autres adhéreront totalement à cet univers trash où la loi du plus fort


Pendant l'incantation d'un sort le personnage reste digne. Y a pas à dire, Lineage 2 est vraiment un jeu de poseur.


Vanrha, notre guerrier national a un peu de mal à tenir son épée à deux mains, mais c'est un vrai chien enragé au combat.



Je connais un zombi qui est en train de se faire sévèrement déchiqueter.



Un jour ce château sera à moi. En attendant, je vais chercher des amis et me faire quelques niveaux parce que ce n'est pas gagné, un siège en solitaire.



Comme si le look des Elfes noirs ne suffisait pas à attirer les regards, Eclavdra brille de mille feux pour se faire remarquer.

Un peu de technique

La configuration de base vous obligera à jouer avec tous les détails au minimum et avec une résolution dépassant difficilement les 800x600. Même avec une bonne machine ça a tendance à ramer quand on arrive en ville. J'ose à peine imaginer comment le moteur va gérer les sièges de châteaux forts avec des centaines de joueurs à l'écran...

est omniprésente. Pour ma part, j'ai eu quelques frissons de plaisir à chasser une bande de nains qui agressaient tout le monde dans une zone bien précise. Quand on est victime, il faut savoir s'organiser et appeler des potes à la rescousse. C'est aux joueurs de gérer un minimum leur comportement et de faire en sorte qu'on ne se retrouve pas dans un univers à la Mad Max. Heureusement, la plupart des gens s'entraident et chacun vaque à ses occupations. Ces dernières s'avèrent plus que limitées puisqu'elles se résument à camper dans un coin en tapant des monstres. De plus, le plaisir de jeu est quasiment inexistant avant le niveau 20. C'est à partir de là qu'il est possible de choisir une orientation pour sa classe de départ. Par exemple, un combattant humain aura le choix de devenir guerrier, chevalier ou rogue. Ensuite, il est possible d'affiner son choix au niveau 40 en devenant paladin, mercenaire ou autre. Chaque race a son éventail de professions, ce qui est un des principaux intérêts de Lineage 2 en attendant les prises de fort qui devraient arriver en juin (voir encadré). Pour patienter, il faut se motiver sévèrement car le seul moyen de « s'amuser » est de tuer des monstres.



I'm the king of the world !

La prise de château fort par l'intermédiaire d'un siège semble être le cœur de Lineage 2. Malheureusement, ce système de bataille n'a pas été implémenté à la sortie du jeu. Il faudra attendre le mois de juin pour que l'on puisse se mettre sur la tronche pour posséder un château. Il faudra remplir certaines conditions avant de lancer un siège et la prise d'un fort permettra de gérer différentes choses. Vous pourrez par exemple ajuster des taxes sur les PNJ (Personnage Non Joueur) avoisinants ou modifier la réaction des gardes envers les joueurs Chaotiques. Le top du top concerne le changement du temps de respawn des monstres dans votre région et le fait de pouvoir remplir une quête pour que le chef de guilde puisse faire grandir un dragon et s'en servir pour se déplacer. Si tout ça est bel et bien au rendez-vous et parfaitement implémenté dans le jeu, Lineage 2 devrait devenir très intéressant.



Mettre un peu de couleur dans sa vie

Le dur monde de Lineage 2 est parsemé de différents codes couleur et de règles que tout novice se doit de connaître. À l'origine, les noms des avatars sont blancs et donc neutres. Si vous vous faites attaquer par un joueur son nom deviendra rose, ce qui veut dire qu'il est agressif. C'est pour ceux qui n'avaient pas capté qu'ils étaient en train de se faire taper sur la tronche. Si vous contre-attaquez vous deviendrez rose également. Quand l'un des deux joueurs tue l'autre, sa jauge de karma augmente et son nom devient rouge, il est alors considéré comme PK (Player Killer). À ce moment précis, il ne peut plus approcher des villes sans se faire agresser par des gardes. Il faut donc faire attention de ne pas trop tuer de personnages neutres au risque de ne plus pouvoir aller acheter du matériel ou voir son entraîneur pour améliorer ses compétences. Vu qu'on ne peut pas voir la barre de vie ni le niveau des autres joueurs, il vaut mieux ne pas taper n'importe qui à moins d'être bon observateur. Vu qu'on finit par connaître les sorts et la puissance d'une attaque, ça aide à trouver des victimes potentielles.



L'intérieur des bâtiments est plutôt bien finalisé. Dommage que les décors extérieurs ne soient pas aussi travaillés.

Avec le temps va tout s'en va

Le génocide de créatures est donc ce qu'il y a de plus efficace pour monter son personnage et cumuler l'argent nécessaire pour acheter du matériel digne de votre rang. Muni d'une bonne part de pizza et de quelques litres de caféine, me voilà prêt à me rendre au même endroit pour répéter les mêmes actions pendant des heures : je lance des sorts, je tue et je me repose. Il faut savoir qu'un magicien de niveau 17 récupère entièrement sa barre de mana au bout d'un peu plus de six minutes, chrono en main. Alors oui le temps est long si on joue en solo. Et je peux vous dire qu'il faut faire très attention de ne pas prendre trop de risques car la mort vous pénalise par la perte de points d'expérience qui correspondent à peu près à une grosse heure de jeu. C'est dur à encaisser surtout qu'il faut compter le temps du trajet pour revenir à sa zone de chasse préférée. Le jeu donne l'impression d'un rythme extrêmement lent, même comparé à d'autres MMORPG (et non je ne parle même pas de World of Warcraft). Pour briser un peu cette monotonie, NC Soft a eu la bonne idée de créer des combats relativement dynamiques. On sent que les coups portés ont un certain impact, les effets visuels sont agréables et il faut être bien concentré pour ne pas laisser mourir ses partenaires surtout que les gardes placés aux portes des villes n'attaquent pas les monstres. Les feignasses… Heureusement, l'interface permet de réagir assez rapidement et d'enchaîner diverses actions à la suite. Il est tout à fait possible de programmer l'envoi d'un deuxième sort pendant l'incantation du premier, ce qui est assez appréciable. Il est évident que les raccourcis clavier permettent d'augmenter sa vitesse de jeu. Pour le reste, tout se fait à la souris. C'est un peu déroutant au début lorsque l'on a l'habitude des autres MMORPG qui utilisent principalement le clavier pour le déplacement. Ici on bouge son avatar à la manière d'un Diablo-like, en cliquant sur le terrain. Encore une fois, c'est vraiment une question de goûts : soit on déteste, soit on s'y fait facilement. À l'heure actuelle, il faut avouer que Lineage 2 est un MMORPG basique qui dispose néanmoins d'une base solide pour évoluer dans le bon sens et compter de nombreux joueurs dans le futur. Mais il est vrai qu'avec ses choix bien à lui comme l'univers totalement ouvert au PvP et la grande pénalité de perte d'XP due à la mort, Lineage 2 s'adresse à des joueurs chevronnés qui savent où ils mettent les pieds.

Cyd

En Deux Mots

Le rythme de jeu particulièrement lent et les actions répétitives risquent de rebuter bon nombre de joueurs. Mais il faut avouer que les changements annoncés par NC Soft dans un futur proche sont alléchants. Wait & see !

- \+ Design des personnages
- \+ Combats dynamiques
- − Action très répétitive
- − Rythme de jeu lent

Technique	7
Artistique	7
Intérêt	6



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte Graphique DX9 32 Mo
ÉDITEUR Acclaim
DÉVELOPPEUR Swordfish Studios/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

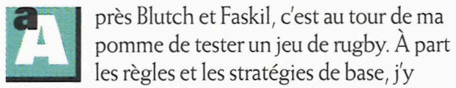


Bien que les stades soient bien modélisés, la foule en deux dimensions fait un peu pitié. C'est malheureusement un grand classique des jeux de sport...

World Rugby Championship

SIMULATEUR DE BALLON OVALE

LES JEUX DE RUGBY SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT. S'ADRESSANT GÉNÉRALEMENT AUX FANS DE CE SPORT, ILS NE LAISSENT QUE PEU DE CHANCES AUX NOVICES QUI VOUDRAIENT S'Y INTÉRESSER. WORLD RUGBY CHAMPIONSHIP POURRAIT BIEN FAIRE LA DIFFÉRENCE.



Après Blutch et Faskil, c'est au tour de ma pomme de tester un jeu de rugby. À part les règles et les stratégies de base, j'y connais pas grand-chose moi en plus. Bon alors voyons, comment ça marche encore ? Ah oui, on passe en arrière, on dégage à l'avant, une petite mêlée, récupération du ballon, passe directe dans les mains du trois quart qui plonge pour marquer l'essai. Hé mais… Attendez là… Je m'amuse ! Avec un jeu de rugby ! C'est fou. Il faut dire que WRC n'est pas dénué de qualités, loin de là. La prise en main est immédiate pour peu que vous disposiez d'un joypad. Les différentes actions (tacles, passes, sprint) deviennent vite des réflexes et le joueur moyen passe rapidement pour un vétéran du ballon ovale après quelques heures de jeu. Une fois parfaitement rodé, vous pourrez vous risquer aux contrôles avancés et experts et vous éclater avec de nouvelles techniques ouvrant des perspectives stratégiques plus élaborées. Vous les apprécierez particulièrement pendant les matchs contre les équipes les plus fortes, dirigées par une intelligence artificielle respectable. Indispensables également pour coller à vos potes la déculottée qu'ils méritent.

Transformation de l'essai

Les modes de jeux sont nombreux et en plus des six tournois et des matchs amicaux, vous pourrez tenter les défis. Ces derniers, très variés, vous feront par exemple rejouer certains passages mémorables de différentes rencontres internationales. Le jeu est cependant loin d'être parfait puisque les graphismes, un peu pauvres, souffrent de nombreux ralentissements. Les commentaires audio sont d'une mollesse à donner envie d'inviter Nelson Monfort et Georges Eddy pour commenter le match (tant pis si ça n'est pas leur domaine de compétence). Les joueurs sont modélisés avec le physique de leur alter ego « réel », mais seule l'équipe d'Angleterre bénéficie des noms officiels à cause d'une vague histoire de licence. Sans atteindre la qualité d'un Pro Evolution Soccer dédié au ballon ovale, WRC est une bonne simulation de rugby qui permettra à toute la famille de découvrir les joies de ce sport d'hommes. En gardant son nez intact…

Bishop



Les lettres L et R au-dessus de la tête des joueurs indiquent sur quel bouton du joypad appuyer pour faire la passe.

TIPS TECHNIQUE

Prévoyez 1,7 Go sur votre partition C, même si vous l'installer ailleurs. Le programme d'install refusera de se lancer sinon... Trop pratique.

Un peu de technique

Les différents stades sont bien modélisés (même si cela ne transparaît pas vraiment pendant les matchs) tout comme les joueurs. La pluie peut tomber (comme la nuit d'ailleurs) et vous aurez régulièrement l'occasion de constater de nombreux ralentissements. Malheureusement, en 1024x768, il n'est pas rare de voir s'écrouler le framerate malgré une configuration respectable (AMD Athlon XP 2200+/Radeon 9700 Pro).



Ma superbe action transformée en mêlée à même pas dix pas de l'essai. RAAAH.

En Deux Mots

World Rugby Championship ne sera pas le jeu qui propulsera le rugby sur le devant de la scène vidéoludique, mais il possède suffisamment de qualités pour captiver les fans et même intéresser les curieux.

- + Nombreux modes de jeux
- + Accessibilité
- + Multi à quatre…
- − … sur un seul PC uniquement
- − Joypad indispensable
- − Ralentissements



QUAND J'ÉTAIS PETIT, ON AVAIT UN TRAIN ÉLECTRIQUE À LA MAISON. LE TERRAIN ÉTAIT FAIT EN PAPIER MÂCHÉ, AVEC DES COLLINES, DES MAISONS MAL COLLÉES ET UN TUNNEL EN PLASTIQUE. MOI, JE REGARDAIS TOURNER LES LOCOS ET LEURS WAGONS PENDANT DES HEURES. C'ÉTAIT LE BON TEMPS. C'ÉTAIT CENT FOIS PLUS FUN QUE RAILROAD PIONEER.

Railroad Pioneer

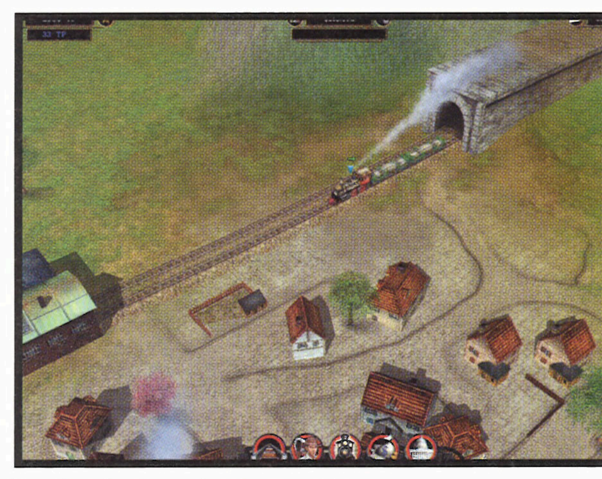
TCHOU TCHOU POUSSIF

Voici encore un jeu qui devait être merveilleux sur le papier. C'est un peu triste pour les pauvres développeurs de Kitekat, là… Ils devaient être trop fiers de leurs bonnes idées, au début. Pas mal, l'idée de rajouter de l'exploration au jeu de gestion en étalant un fog of war sur la carte, histoire que le joueur explore le terrain avec des personnages spéciaux et trouve les ressources. Focaliser le jeu sur la période 1830-1900 et baser la campagne sur la création du célèbre transcontinental ? Sympa ! Cool de se démener avec les conflits entre compagnies ou avec les Indiens. La vache, ça a dû être dur quand ils ont réalisé que rien ne marchait correctement. Leur campagne est soporifique, les combats sont sans intérêt et l'exploration… Disons que quand votre pionnier, accompagné selon les besoins d'un trappeur contre la vie sauvage, de pistoleros contre les bandits, ainsi que d'un cuisinier, médecin, guide indien, etc., se barre de Philadelphie pour découvrir, plus au sud et quelques jours plus tard, la ville de Cincinnati, ça fait un peu rigoler tout de même. Ça, c'est de l'aventure ! Une fois le terrain démasqué, on relie les lieux entre eux avec des bonnes voies en acier. Les trains commencent à circuler, transportant marchandises et passagers, selon des routes commerciales fixes ou pour répondre à une commande spéciale. Les villes, le réseau, la concurrence et les technologies se développent, pendant que le joueur, lui, périclite.

Train de la mort, mais que fais-tu ?

Railroad Pioneer ressemble plus à un RTS raté qu'à un jeu de gestion (raté aussi). La nécessité absolue de cliquer partout comme un fou et de tout surveiller en permanence est épuisante. Impossible de créer des systèmes automatiques d'échanges commerciaux crédibles, impossible de gérer le parc de trains correctement, pas de construction de bâtiments, mission et buts insipides, fatigue, maux d'estomac, pulsions suicidaires, etc. On ne peut même pas faire une queue de production pour les trains ! Là, la frustration est à son comble. Ce bordel monstrueux, orchestré avec brio à partir d'un gameplay pourtant limité, atteint des sommets grâce à une interface sponsorisée par le festival du clic 2004. Leur micro-gestion se transforme alors en maso-gestion.
La campagne propose une dizaine de missions, auxquelles s'ajoutent cinq autres missions individuelles ; le multi, c'est cinq cartes, pas plus. J'ai proposé une partie à C_Wiz, grand gourou du genre : « Euh… Je peux pas j'ai mes mouettes à nourrir. » Pas fou, le gars. Et pour finir, les graphismes juste honnêtes et les bruitages négligeables ne font qu'intensifier le plaisir que l'on éprouve à quitter le jeu.

Fumble



Le petit train s'en va dans la campagne. Va et vient, poursuit son chemin.


TOUT PUBLIC

4 INTERNET

LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Jowood
DÉVELOPPEUR Kritzelkratz 3000/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée



Au niveau des marchandises, ça peut aller. Mais quelle importance vu le reste



Je crée deux « gunslingers » pour me débarrasser des deux bandits et la zone sera sûre.

Un peu de technique

Gonflez un peu la configuration minimale et ça devrait aller. Vous pourrez aussi virer quelques options, au cas où (effets de particules, ombres). Ma version de test de Railroad Pioneer était de plus vérolée de bugs jusqu'au trognon. Je ne connais pas la version que Jowood compte sortir en France, mais il existe un gros patch 1.07 indispensable. Problème : pour l'instant, il n'est qu'en allemand…

En Deux Mots

RAILROAD PIONEER N'EST NI DE LA GESTION DE VOIES FERRÉES, NI DE L'EXPLORATION, NI DU RTS. LE POTENTIEL SYMPATHIQUE PERÇU EN DÉBUT DE PARTIE EST VITE POURRI PAR UN GAMEPLAY INGÉRABLE. DOMMAGE (POUR LE JEU. NOUS, ON A MIEUX AILLEURS).

+ Le background
− L'interface
− Le gameplay ingérable
− L'exploration fastidieuse

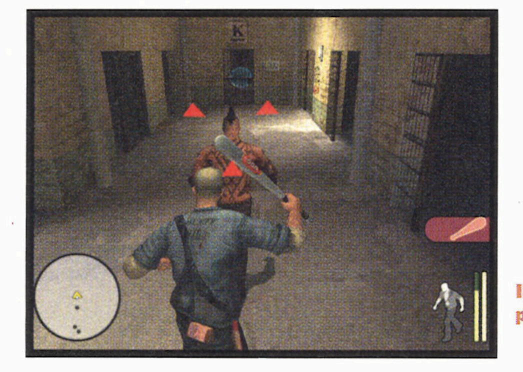

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT



J'étais en train de tailler ma haie à la machette et chtok ! Quelle idée de se camoufler en gros buisson, aussi.

MANHUNT NOUS PROPOSE DU « FRISSON À BON COMPTE », AVOUEZ QUE ÇA FAIT ENVIE ! C'EST VRAI QUE PENDANT UNE HEURE, DONT LA MOITIÉ À LIRE LA NOTICE EN FRANÇAIS HALLUCINÉ, J'AI BIEN TRIPPÉ. ENSUITE J'AI JOUÉ QUATORZE HEURES AVEC L'INFIME ESPOIR D'ÊTRE SURPRIS. PERDU.

Mon nom est James Earl Cash et je suis un tueur. On m'a condamné à mort par injection, mais après l'exécution, j'étais bel et bien vivant. J'étais à Carcer City et un gars, Starkweather, m'a juste proposé de survivre. Il me suffisait de buter tout ce qui se trouvait sur mon chemin. J'ai eu des armes pour ça, du simple sac plastique bleu de chez momo au calibre 38 et même un pied de biche à la Gordon Freeman. Les racailles, les skins, les milices paramilitaires, ils sont tous morts. Dès que je nettoyais un clan, les gars de Starkweather me choppaient et m'envoyaient en massacrer un autre. C'était facile ! Il suffisait de se planquer et de faire un peu de bruit pour les attirer. J'aurais pu les bastonner, faire des prises, leur couper la tête, mais je risquais un mauvais coup. Alors j'attendais juste qu'ils aient le dos tourné pour les exécuter à ma façon. Pique de verre dans l'œil, crâne éclaté à la batte, mâchoire fracassée au marteau, émasculation à la faucille. J'en ai fait gicler du sang pour le plaisir de la caméra. Ah oui ! J'ai failli oublier de dire que j'étais filmé. Starkweather fait dans le snuff movie. D'ailleurs, je compte bien le retrouver rapidement pour en faire une guest star. La police, le SWAT et les cerbères de cet enfoiré sont à mes trousses. Heureusement, ils sont aussi abrutis que les dégénérés des clans. Même façon de me suivre et de me perdre alors que je suis à un mètre d'eux, caché dans l'ombre. Comme je pique leurs armes, je suis aussi dangereux qu'eux. Alors les mises à mort subtiles se font plus rares, au profit des carnages au shotgun. Je survis et j'avance. Mon nom est Cash et je veux me venger.



Manhunt

PROVOC'MOLLASSONNE

C'est pas le cas de tout le monde

Moi c'est Fumble et je m'emmerde. Des graphismes 3D honnêtes, d'excellentes voix et une prise en main parfaite de Cash à la troisième personne ne font pas un bon jeu. Du sang partout sur les murs non plus. Surtout que ça se limite finalement à des explosions de cervelle et des décapitations, sauvages certes, mais répétitives à en fracasser sa propre tête. Quand on a vu un crâne en miette, on les a tous vus et ceux-là sont à peine choquants. La provoc, c'est pourtant le fer de lance de ce produit… Et on ne peut même pas démembrer les victimes ? Avec la technologie actuelle, j'aurais cru possible d'énucléer, dépecer, écorcher, étriper de manière réaliste et rigolote. De toute évidence, j'ai plus d'imagination que les développeurs de Rockstar. Bref, on a effectivement un ou deux frissons à bon compte parmi des tueries semblables et monotones. Le mode Hardcore, qui retire le petit radar un petit peu trop utile, ne change rien à cela. C'est juste plus dur et plus lassant, sans compter quelques points de sauvegarde ultra agaçants. Des jeux fun, j'en ai des vrais, merci. Et pour le gore, il y a les journaux de 20 h, alors au revoir Manhunt.

Fumble

Il y a trois exécutions par arme, selon le temps passé à préparer son coup en fourbe.

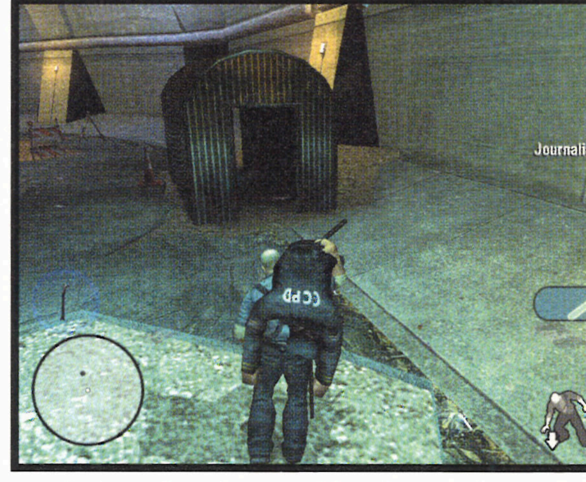


PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Rockstar North/Grande-Bretagne
TEXTE en français ET VOIX V.O.

Un peu de technique

Manhunt a le mérite d'être techniquement nickel. Pas de bug ni de plantage, bon pathfinding, animations sympas et un peu de physique… En revanche, pas beaucoup d'effets graphiques, décors plutôt carrés et textures moyennes au menu. Au moins ça tourne bien avec la config minimum. Au pire, on peut diminuer les détails et les ombres.



On planque les cadavres une fois ou deux, avant de se rendre compte que ça sert pas à grand-chose.

En Deux Mots

Je voulais comparer le facteur d'amusement de Manhunt à celui d'un CAP de boucher-charcutier mais ça serait diffamant pour cette belle profession. On aborde chaque arme avec curiosité, mais le reste du gameplay n'a qu'un intérêt très limité, malgré la réalisation honnête du jeu.

+ La jouabilité exemplaire
+ Les exécutions
+ Les voix
- On apprend tous les scripts en une heure
- Morne et répétitif
- Des bouts de gameplay inutile



7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Saint-Tropez en 1910. Vous avez quelques dizaines d'années pour moderniser tout ça et bétonner la Côte d'Azur.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Jowood
DÉVELOPPEUR/PAYS Jowood Ebensee/Autriche
TEXTE en français

Transport Giant

LES ROUTIERS SONT SYMPAS

AU DÉBUT, J'AI CRU QUE TRANSPORT GIANT ÉTAIT UNE SIMULATION DE MANUTENTIONNAIRE CHEZ QUICK. MAIS NON, C'EST BIEN PLUS COMPLIQUÉ QUE ÇA. OHHHH OUI. L'ENFER GESTION ÇA VOUS PARLE ? EH BIEN IMAGINEZ DIX FOIS PIRE. AH ÇA, LES SADOS-MASOS DE LA LOGISTIQUE VONT MONTER AU SEPTIÈME CIEL.

Transport Giant se focalise sur un seul thème (le transport, pour ceux qui n'auraient pas compris). Le principe est simple : sur une carte remplie de quelques villes et entreprises diverses, le joueur organise le transport des marchandises et de la population, pour que l'économie prospère et lui avec. Aucune infrastructure n'existe encore, qu'elle soit routière, ferroviaire ou maritime. Pas de gares, pas d'aéroport, rien. On se demande comment ils faisaient avant qu'on arrive, surtout que ces abrutis ne sont pas capables d'installer leurs entreprises correctement. Suffit qu'un abattoir soit d'un côté pour que l'éleveur de porc aille se fourrer à l'autre bout de la carte. Enfin, c'est bon pour vos affaires, alors au boulot. Deux terminaux, une liaison, un véhicule, un choix de marchandise à transbahuter et c'est parti. En mode Campagne, les objectifs des missions sont divers : établir une route commerciale difficile, faire un certain montant de bénéfices, etc. Et pour le mode Infini, vous choisissez une carte énorme sur laquelle vous développerez tout, de 1850 à nos jours, seul ou avec de la concurrence. Roulez jeunesse ! Le contenu du jeu est gigantesque. Vu les produits, les constructions, les véhicules disponibles, il me faudrait un nombre déraisonnable de pages pour tout décrire. Les deux problèmes principaux seront la thune et l'horloge. Ça prend du temps de faire de l'argent, mais le temps, c'est de l'argent, voyez-vous ? Rajoutez les embouteillages, les calculs de vitesse/charge/trajet, l'économie fluctuante... Belle prise de tête en vue, non ?



Cet aéroport ne dessert que deux industries lourdes. Mon avion ne transporte que des passagers ou du courrier. Oups.

La route de l'aspirine

Transport Giant est un jeu pointu réservé aux fans du genre. Les différents niveaux de difficulté jouent sur les paramètres à manipuler, mais même le plus facile reste bien corsé. Il faut apprendre toutes les subtilités pour avoir une chance. Un bon joueur se mettra en pause dès le début de la mission et, avant de construire quoi que ce soit, étudiera à fond la carte pour prévoir tout son réseau logistique en avance. Il y a toujours une part de feeling, mais très peu de hasard. Aucun événement aléatoire, comme des accidents, des typhons ou Godzilla, ne viendra vous divertir de vos impératifs budgétaires. Avec quelques défauts de gameplay peu conséquents, Transport Giant pêche surtout par son interface. Elle est assez claire, certes, mais elle demande une quantité de clics intolérable. Le double clic n'est pas géré alors que le jeu attend votre confirmation pour chaque action. Oui, je veux sélectionner ceci ; oui, je veux déplacer cela. Ça n'en finit pas. Les graphismes en 2D sont jolis, vivants et agréables, sauf quand le jeu se transforme en slideshow à cause des 300 camions qui arpentent vos routes. Les ravages de la pollution peut-être ?



La carte d'Angleterre en mode Infini, à jouer depuis 1850. Si vous croyez en la réincarnation, vous avez un espoir de la terminer.

Fumble

Un peu de technique

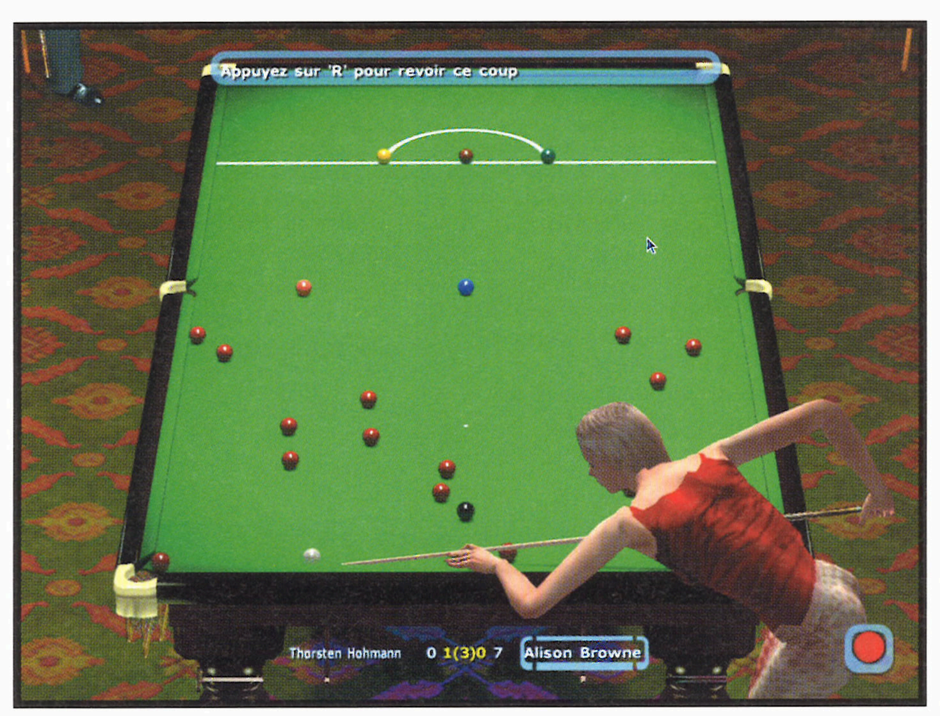
On ne pourra pas toucher grand-chose aux paramètres du jeu si ce n'est la résolution. J'ai déjà boosté la configuration minimum ridicule prévue par Jowood. Je conseille tout de même 1 GHz et 256 Mo de Ram. Parce que jouer en 800x600, c'est un peu galère pour les vues d'ensemble.

En Deux Mots

Transport Giant est à la hauteur de ses grands frères, Industry Giant 1 et 2, mis à part son interface mal dégrossie. Les pros de la gestion seront donc comblés. Les autres savent maintenant à quoi s'en tenir. C'est dur, mais s'ils sont patients c'est possible.

- \+ La richesse du contenu
- \+ Des mécanismes de jeu solides
- \+ Bonne durée de vie
- − L'interface fastidieuse
- − Quelques bizarreries dans le gameplay

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Non, ce ne sont pas les Sims. Mais presque.

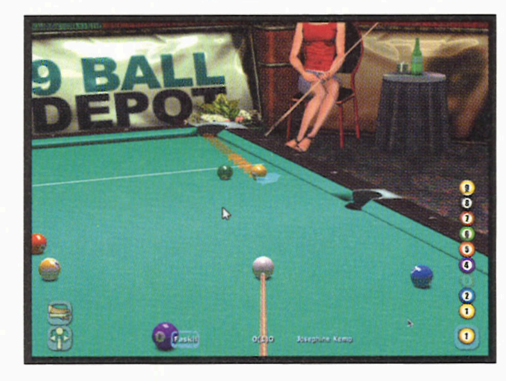






CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR JALECO
DÉVELOPPEUR BLADE INTERACTIVE STUDIOS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

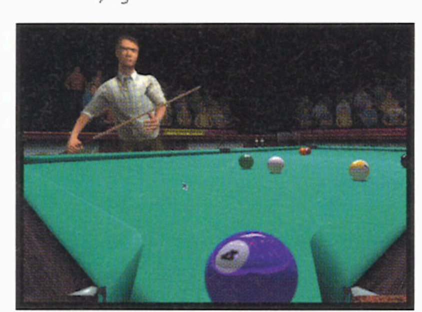
L'aide à la visée, proportionnelle à votre niveau de difficulté. Oui, là, je suis en mode Grosse Tache.



World Championship Pool 2004

BILLARD

QUOI ?! ENCORE DU BILLARD ? D'HABITUDE, LE SPORT, C'EST PAS MON ACTIVITÉ DE PRÉDILECTION. MAIS QUAND ÇA SIGNIFIE FAIRE DE MENUS EFFORTS PHYSIQUES À MOINS DE CINQ MÈTRES DU BAR, ÇA NE SE REFUSE PAS.



Là, je suis bon pour ressortir le costard. Pas question de rigoler, c'est du billard de puriste, pas de pilier de comptoir : quatre modes de jeu au programme : Pool (le billard américain classique et ses principales déclinaisons), Snooker (billard à l'anglaise, plus tactique), Trick Shot (pour faire le malin en effectuant des coups improbables) et Fun Games (qui regroupe des variantes délirantes des précédents modes). Le titre propose également un mode Carrière qui vous permettra de créer votre alter ego pour le faire participer à une kyrielle de tournois et gravir les échelons de la gloire. Plus vous remportez de victoires, plus votre compte en banque s'engraisse, vous permettant d'acheter de nouveaux accessoires utiles (queues plus performantes) ou futiles (nouvelles fringues). Petite innovation sympa : la traditionnelle « visée assistée » qui vous permet d'anticiper la trajectoire des boules sera ici tributaire du niveau de difficulté choisi. Plus celui-ci augmente, plus les infos disponibles sont réduites, pour finalement totalement passer à la trappe au niveau le plus extrême.

Ce n'est pas un ralenti, c'est le moteur 3D

Le petit bémol concerne le moteur 3D. Ne vous pendez pas tout de suite : la physique est nickel, et les boules se comportent de manière très réaliste. Tout est joli, le décor est vivant (on peut même observer d'autres joueurs s'affronter en background), mais l'animation des persos laisse un peu à désirer, ceux-ci étant frappés du syndrome Terminator quand il s'agit de se bouger les fesses autour de la table de jeu. Et l'ensemble s'avère particulièrement gourmand. Sur un P4 2,6 GHz, en 1024, avec toutes les options à fond, on observe de fréquents ralentissements qui énervent. Dernier reproche : la caméra, parfois sous LSD (« O.K., vieux, joli le gros zoom sur les trois billes du fond là, on voit bien que vous vous êtes déchirés pour les reflets, mais je fais comment pour voir où va la blanche ?). Au final, pas de quoi leur envoyer Atomic en mode Berzerk, ça reste tout à fait jouable. Mais sans ces petites errances, WC Pool 2004 aurait pu facilement revendiquer un point supplémentaire sur sa note finale.

Faskil

Un peu de technique

Oui, alors, les gars, faut arrêter de rêver hein… 1 GHz et 256 Mo, c'est vraiment le minimum syndical pour jouer (et encore, en basse résolution). Les effets de réflexion sur les boules, c'est bien joli, mais ça mettra la config mini sur les genoux. Optez plutôt pour un demi GHz de plus, et une barrette supplémentaire de 256 Mo pour être peinard et éviter le slide-show.

En Deux Mots

TRÈS POINTU ET COMPLET, WC POOL 2004 DEVRAIT RAVIR LES AMATEURS DU GENRE. TOUS LES INGRÉDIENTS SONT LÀ : MOTEUR PHYSIQUE QUI POUTRE, CUSTOMISATION DU JOUEUR, MODE CARRIÈRE, TRICK SHOTS, ETC. POUR CEUX QUE LE BILLARD LAISSE DE MARBRE, RIEN À SIGNALER : ÇA NE LEUR CHATOUILLERA PAS L'ADRÉNALINE PLUS DE QUELQUES HEURES.

+ Moteur physique aux petits oignons
+ La simu la plus complète à ce jour
− Moteur 3D gourmand
− Les persos anguleux et leurs anims de T1000
− Caméra un peu à la ramasse

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



À l'époque, on tentait déjà d'élargir l'Europe.

Que les choses soient claires comme de l'eau de roche, cher lecteur, cet add-on est clairement dédié aux experts ès Rise of Nations (que nous appellerons désormais par son mignon petit sobriquet « RON »). Autre chose, si vous passez vos matinées sur Warcraft III et C&C, sachez que RON ne joue pas dans la même catégorie. Pour résumer, il s'agit de disputer de longues batailles interminables, de se chamailler âprement pour des villes entières et de sacrifier des pelletées de soldats innocents pour grappiller un bout de frontière, tout en parvenant à civiliser son peuple et à mettre sur pied une économie saine pendant des heures.



CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 256 Mo de RAM, TNT 32 Mo
ÉDITEUR Microsoft
DÉVELOPPEUR Big Huge Games/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** –

Rise of Nations : Thrones and Patriots

GUERRES DE LONGUE HALEINE

LA COURSE À L'ARMEMENT, LES UPGRADES À RÉPÉTITION OU LES DÉPENSES INUTILES, CE N'EST PAS L'APANAGE DU HARDWARE PC, C'EST AUSSI LE QUOTIDIEN DU JOUEUR DE RISE OF NATIONS. ALORS OUI, LE JEU ORIGINAL BÉNÉFICIAIT DÉJÀ D'UN ARBRE TECHNOLOGIQUE MONSTRUEUX, MAIS LES PROGRAMMEURS ONT JUGÉ NÉCESSAIRE DE RAJOUTER DES BRANCHES POUR ENFOUIR DÉFINITIVEMENT LE NÉOPHYTE.

Et RON et RON, petit patapon

Notre ami le Thrones & Patriots ramène avec lui six nouvelles nations qui veulent participer à la fête qui avait commencé sans elles. On trouve donc des Américains, des Iroquois, des Lakota, des Allemands, des Perses et des Indiens, chacun avec ses petites particularités. Par exemple, les Hindous ont pensé à l'éléphant de guerre, les Américains, eux, ont droit à des sénats gratuits tandis que les Lakota possèdent plus de bouffe que tout le monde. Bah oui c'est bien connu, un Lakota, ça mange comme quatre. Game designer, c'est pas un métier facile visiblement. Cet add-on apporte aussi un système de gouvernements qui permet, après la création d'un bâtiment spécial, de s'orienter vers la démocratie, le despotisme ou, en fin de partie, vers le capitalisme et le socialisme. En fonction de son obédience politique, on oriente logiquement sa production vers le commerce ou la création d'unités armées (ça se voit que j'ai fait Science-Po là ?). Dommage que les quatre campagnes solo – Alexandre le Grand ou Napoléon, entre autres – soient molles, voire parfois ennuyeuses, surtout quand on doit se farcir des missions d'espionnage ou des petits combats rikikis… RON se voit donc doté d'un add-on très sympa, mais à réserver uniquement aux intoxiqués du jeu original, car les nouveautés passeront totalement inaperçues aux yeux du tout-venant. Le commun des mortels se contentera largement du jeu de base.

Blutch



Ici, le nombre d'unité se multiplie facilement par 2 ou 3 par rapport à la plupart des autres RTS.

Un peu de technique

Des petites unités colorées et quelques bitmaps en guise de bâtiments, c'est sûr, c'est pas le moteur 2D de RON qui va vous pousser à débloquer des fonds pour changer de machine. Assurez-vous juste d'avoir assez de RAM pour éviter les saccades pendant les grosses batailles.

En Deux Mots

AVEC QUATRE CAMPAGNES SOLO EN PLUS ET SIX NOUVELLES NATIONS, VOILÀ UN P'TIT ADD-ON SANS PRÉTENTIONS QUI DONNE DU BLÉ À MOUDRE ET DU BOIS À COUPER À TOUS CEUX QUI ONT ACCROCHÉ AU JEU ORIGINAL. RIEN D'INDISPENSABLE, CERTES, MAIS C'EST UN BON PRÉTEXTE POUR SE REPLONGER DANS DE VRAIES GRANDES BATAILLES D'ENVERGURE.

- + Les nouvelles nations et les gouvernements
- + Ça donne envie de rejouer à RON
- – Aucun changement profond
- – Campagnes solo ennuyeuses

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Le mode Multighost vous permet de vous battre contre vos meilleurs temps avec les différentes voitures.

RC Cars

JEU DE VOITURES RADIOGUIDÉES

HABITUELLEMENT, CREAT STUDIO RÉALISE DES CINÉMATIQUES POUR D'AUTRES DÉVELOPPEURS OU LA PUBLICITÉ. MAIS APRÈS UNE SOIRÉE KOULIBIAC/VODKA BIEN ARROSÉE, ILS SE SONT DIT QUE FAIRE UN JEU DE CAISSE FUN ET SYMPA, ÇA NE POUVAIT PAS ÊTRE UNE MAUVAISE IDÉE. ET ILS ONT RAISON.

On pourrait presque croire que RC Cars est adapté de la console tellement son ergonomie est simple et efficace : en moins de deux minutes on se retrouve sur la ligne de départ aux commandes de sa voiture radioguidée. Le départ est donné, les véhicules s'élancent en se chahutant un peu (comme dans le métro aux heures de pointe), premier virage, premier dérapage dans le sable. Ouh là, ça tourne sec. C'est vrai qu'avec leurs petites tailles et la puissance du moteur, il va falloir faire attention. Bon dernier, j'entreprends de remonter au classement et finis en tête au bout des cinq tours. Pendant le reste de la course, j'ai poussé mes concurrents dans le décor, me suis fait shooter dedans par un mec qui passait par là, j'ai roulé sur les pieds de sa copine, slalomé entre différents obstacles, raté un paquet de virages et surtout, je me suis éclaté. Tout le fun de RC Cars repose sur une recette simple : de grands circuits bien pensés, un gameplay nerveux, une Intelligence Artificielle qui sait faire des erreurs et une envie d'aller encore plus loin, plus vite, pour pouvoir améliorer son bolide.



Un peu de technique

Le moteur 3D s'en tire bien, sans être exceptionnel non plus. Avantage, il permet de faire tourner RC Cars sur de petites configurations. Inconvénient, il ne rentabilisera pas votre Radeon X800XT rutilante. Mais bon, on ne peut pas tout avoir, comme on dit. Les voitures bénéficient d'un moteur physique qui retranscrit correctement les impressions de vitesse, inertie, etc. À noter que le jeu est aussi plaisant à jouer au clavier qu'au joypad.





6



6

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 64 Mo de Ram, Carte Graphique 3D 16 Mo
ÉDITEUR Project 3 Interactive
DÉVELOPPEUR Creat Studio/Russie
TEXTE ET VOIX en anglais

RC/DC

Les modes de jeu sont classiques (Championnat, Course simple) et la présence d'un mode Ghost où vous vous battez contre vos meilleurs temps est un plus appréciable. Les autres voitures, dirigées par la machine, sont d'un niveau correct. Elles font régulièrement des erreurs de pilotage, comme un être humain, et permettent donc de ne pas moisir à la dernière place après avoir fait un tonneau. Niveau multijoueur, il est possible de jouer à six en réseau ou à deux sur la même machine. Bien que les circuits soient variés et bien conçus, on aurait aimé un peu plus de variété dans les décors (principalement plage/base militaire) et les raccourcis, voire des passages plus acrobatiques à base de tremplins ou de loopings. Décevant également, il n'y a que trois voitures différentes. Les musiques deviennent vite pénibles et les bruitages sont sans plus. Mais tant pis, il reste très fun à jouer, et c'est tout ce que je lui demande.

Bishop



Dans les bases militaires, les soldats vous tireront dessus si vous passez trop près d'eux.

En Deux Mots

RC CARS EST TYPIQUEMENT LE GENRE DE JEU QU'ON NE PEUT PAS REGRETTER D'AVOIR ACHETÉ. PAS CHER (20 EUROS), FUN EN SOLO, RIGOLO EN MULTI, LA RÉALISATION EST SIMPLE ET EFFICACE, TOUT POUR FAIRE OUBLIER LE LÉGER MANQUE DE VARIÉTÉ DES CIRCUITS ET LE FAIBLE NOMBRE DE VOITURES.

- \+ Fun
- \+ Bien réalisé
- \+ Prix
- − Que trois voitures
- − Un peu facile
- − Ambiance sonore bof bof

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

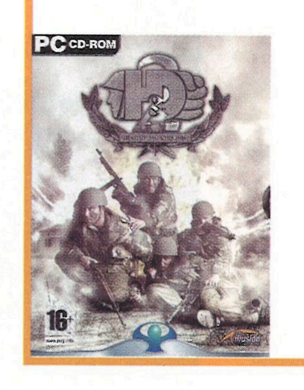


par Bishop

Hidden & Dangerous II

Genre : Action/tactique
Infos : 20 euros — CPU 1,4 GHz + 512 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo — Take 2
Note : 8/10 dans Joystick N°154

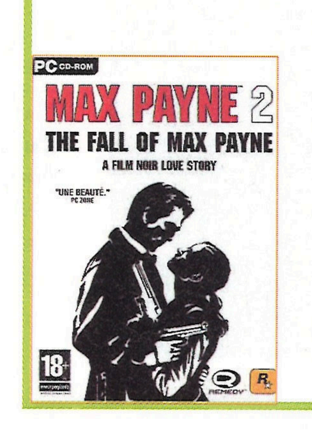
En plein milieu de la Seconde Guerre mondiale, vous dirigez une unité des SAS, les forces spéciales britanniques. Leur truc, c'est de s'infiltrer derrière les lignes ennemies pour effectuer les missions les plus périlleuses, celles qui raccourcissent l'espérance de vie de manière drastique. La difficulté est omniprésente dans ce jeu d'action/tactique, d'autant plus que vous disposez d'une liberté d'action totale. Attention, il ne s'agit pas pour autant d'un FPS. Bien que les phases d'action soient intenses, vous devez avancer prudemment et bien réfléchir à votre approche, sans quoi c'est la mort assurée par injection létale de plomb à haute vélocité. Le gameplay est bien conçu et en fait une référence du genre.



AVIS AUX



PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Max Payne 2

Genre : Action en bullet time
Infos : 30 euros — CPU 1,2 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D 64 Mo — Rockstar Games
Note : 8/10 dans Joystick N°154

Max Payne, c'est le genre de produit qu'on aimerait voir plus souvent. Esthétiquement réussi, doté d'un gameplay quasiment sans failles, tout a été pensé dans les moindres détails et il se paye même le luxe d'avoir un vrai scénario. Bien sûr, on peut lui reprocher sa linéarité, sa faible durée de vie ou l'I.A. un peu limite. Pourtant, c'est un des jeux d'action les plus jouissifs que je connaisse. L'utilisation du bullet time (le temps se ralentit mais vous évoluez à vitesse normale) ajoute énormément au plaisir et le moteur physique confère cette touche de cohérence qu'on apprécie tant. Si vous n'avez pas aimé le premier, vous n'apprécierez pas celui-ci. En revanche, si vous l'aviez adoré, foncez !

Le meilleur de l'aventure LucasArts

Genre : Devinez
Infos : 39,99 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo RAM — de LucasArts
Note : Monkey 3 : 88 % (N°88) - Monkey 4 : 87 % (N°121) — Full Throttle : 92 % (N°60) — Grim Fandago : 85 % (N°98) — Day of the Tentacle : 91 % (N°41) — The Dig : 70 % (N°67) — Sam & Max : 90 % (N°54)

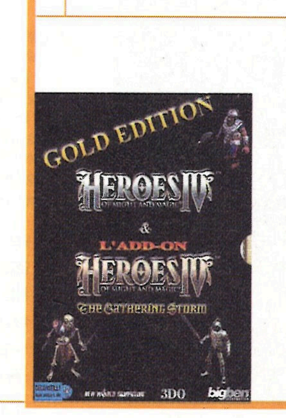
Alors qu'on désespère en apprenant que Full Throttle 2 et Sam & Max 2 sont annulés, Monsieur LucasArts sort une compilation de ses anciens jeux d'aventure. C'est un joli lot de consolation, même si la plupart d'entre nous en possèdent certains dans leur logithèque. Ils valent tous le détour. Cependant, on regrette que l'éditeur n'ait pas inclus les deux Monkey Island manquants. Inexcusable aussi l'absence de Loom, une des histoires les plus féeriques du jeu vidéo. On aurait apprécié les vieux jeux, tels Zak Mac Kraken and the Alien Mindbenders ou Maniac Mansion. On aurait alors pu accéder à une réelle anthologie du jeu d'aventure façon LucasArts. Tant pis, on se contentera de ça.



Heroes of Might & Magic Gold Edition

Genre : Stratégie/gestion
Infos : 39,90 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo RAM + Carte 3D 16 Mo — 3DO
Note : Heroes IV : 93 % (N°138) — Gathering Storm : 6/10 (N°143)

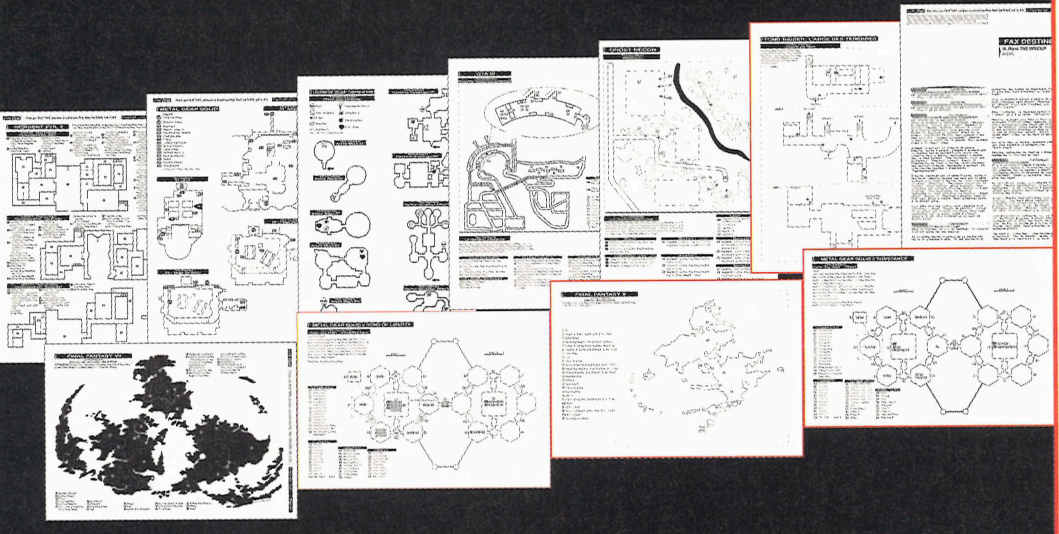
À quasiment 40 euros, on sort presque du cadre de la rubrique Budget. Bien que je reste attaché à Heroes of Might and Magic 3, ce nouveau volume mérite qu'on s'arrête un peu sur son cas. En reprenant la trame de base des précédents opus, à savoir la conquête au tour par tour d'un vaste territoire rempli de streums et trésors, et en y rajoutant de nouveaux éléments (gestion des héros plus RPG, monstres autonomes, etc.), New World Computing transcende le gameplay. Son add-on Gathering Storm, inclus dans le pack, ajoute des unités et artefacts et ouvre de nouveaux sites sur la carte. Quoi qu'il en soit, c'est le genre de jeu qui va vous scotcher des nuits entières à votre PC. Mais attendez la fin de vos examens avant de l'acheter, je ne voudrais pas être responsable de votre échec scolaire.

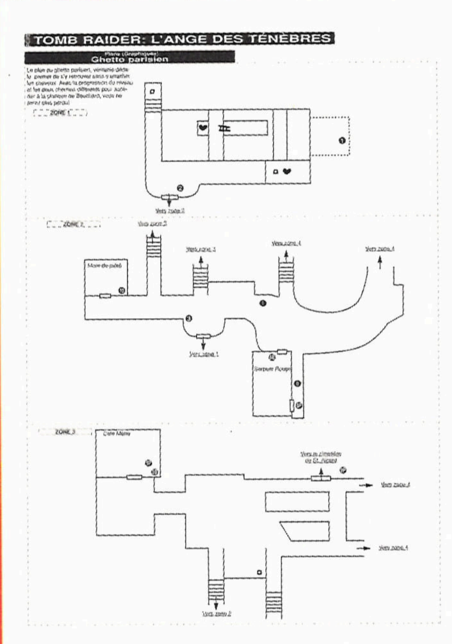




+1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TiPS





Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux !

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

0892688477
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)
0900 70 233
0901 701 501

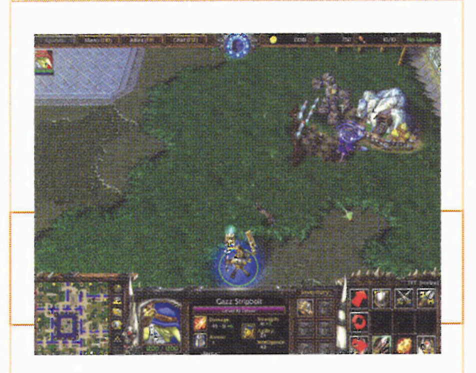
3615 TiPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Pixtel 0892: 0,34€/mn; 3615: 0,35€/mn; 3617: 0,86€/mn; 0900: 0,45€/mn; 0901: 2,5CHF/mn. TIPS et le TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

NET NEWS

DEPUIS L'AJOUT DE LA HORDE DANS WORLD OF WARCRAFT, CAFÉINE NE DORT PLUS, NE MANGE PLUS ET NE BOIT PLUS. LA THÉRAPIE, C'EST POUR QUAND ? QUANT À MONSIEUR LAM, NOTRE FASHION VICTIM LOCALE, IL VOUS A CONCOCTÉ UN PETIT DOSSIER POUR ÊTRE TENDANCE LORS D'UNE LAN. ÇA NE VOUS TENTE PAS DE DEVENIR UN ELKY EN PUISSANCE ? VOUS AUREZ DÉJÀ LE LOOK, LE TALENT ÇA VIENDRA PLUS TARD.



Warcraft III

LES GOBELINS CONTRE-ATTAQUENT

Ces derniers temps, le lancement du beta-test de World of Warcraft a fait beaucoup d'ombre à l'actualité de Warcraft III. Mais rassurez-vous, Blizzard n'a pas laissé son jeu de stratégie culte de côté pour autant puisqu'un patch (1.15) rempli de nouveautés va bientôt être disponible. Au menu, on peut remarquer tout un tas de corrections de bugs et des modifications présentes dans une dizaine de maps. Chaque race subit également de nombreux changements histoire de peaufiner l'équilibrage du jeu. Mais c'est surtout l'ajout d'un nouveau héros neutre qui rend ce patch réellement intéressant. Nommé Goblin Tinker, cette nouvelle unité dispose de compétences qui semblent plutôt amusantes, comme le fait de se transformer en robot et d'envoyer des roquettes pour étourdir ses ennemis. Comme à l'accoutumée, Blizzard n'a donné aucune date de sortie concernant ce patch.





Everquest

COMMENT EXPLOITER LE FILON JUSQU'AU BOUT ?

SOE a annoncé il y a peu de temps une nouvelle extension pour Everquest nommée Omens of War. Cela fait donc un total de huit add-on pour ce MMORPG culte. Au programme, on peut noter l'apparition de nouvelles zones ou encore la hausse du niveau maximum qui passe de 65 à 70. Sachez que Omens of War devrait être disponible aux États-Unis dans le courant du mois de juillet. On se demande bien si SOE continuera à sortir des add-on pour Everquest premier du nom après la sortie du deuxième opus.

Ragnarok Online

UN ADD-ON GRATOS

Le MMORPG coréen Ragnarok se dote de sa première extension nommée Juno. Les amateurs de ce titre seront ravis de découvrir de nouvelles zones de jeu ainsi que des donjons, monstres et objets tout neufs. La possibilité de choisir une carrière secondaire a également été ajoutée. Chose intéressante, cet add-on est entièrement gratuit et disponible sous la forme d'un énorme patch d'environ 100 Mo. Que demande le peuple ? Une connexion haut débit pour le télécharger rapidement, ouais ben faut pas rêver, là, il va falloir raquer mes cocos.



Acon 4

GAGNER UNE VOITURE EN QUELQUES CLICS



Dans quelques jours – le 6 juin – se déroulera à Shanghaï l'Acon 4 (www.acon-france.com), un gros événement orienté Warcraft III et rassemblant une bonne partie de la crème mondiale. Sorti des qualifs françaises un peu discrètes, SK.FaTC représentera la France et tentera de renouveler sa victoire des ECG. S'il parvient à battre les aT.Deadman (Russie), SK.Heman (Suède) et autres 4K.Grubby (Hollande), notre cher représentant (qui joue avec les humains) repartira avec une voiture offerte par Kia. Ah, la vie de gamer ressemble parfois à la Roue de la Fortune. Un grand bonjour à Christian Morin et Annie Pujol, au passage.

Matrix Online

CHOISISSEZ LA BONNE PILULE

Le MMORPG reprenant l'univers de Matrix avait eu quelques difficultés de parcours puisque son distributeur l'avait tout simplement abandonné à son triste sort. Il n'empêche que la matrice se met en place petit à petit et risque de tous nous attirer dans son engrenage puisque les inscriptions pour le beta-test ont déjà commencé. On en saura donc davantage sur le contenu réel de ce titre très bientôt et, évidemment, on ne part avec aucun a priori, comme d'habitude. On se demande juste si ça sera pire que le film Matrix Revolutions.



Neocron

LE BOUT DU TUNNEL

L'add-on de Neocron, Beyond Dome of York, qui n'avait pas encore d'éditeur (je n'en dormais plus la nuit), a trouvé son sauveur auprès de Big Ben. Ce dernier sera chargé de distribuer cette extension en France. On devrait donc pouvoir vous en dire plus très prochainement.



Neverwinter Nights

UN PETIT COURS DE MAGIE



Vous avez l'habitude de foncer tête baissée au combat en brandissant votre arme sans réfléchir aux conséquences de vos actes ? C'est très bien mais que diriez-vous de poser votre hache ensanglantée pour vous plonger dans un livre de magie ? Vous pensiez que devenir maître des arcanes n'était réservé qu'à une élite disposant d'un cerveau surdimensionné ? Que nenni, il suffit d'être un peu aware. D'ouvrir votre esprit aux arts occultes et de focaliser vos deux neurones pour concentrer suffisamment d'énergie au lancement d'un sort. Bref, si vous êtes intéressé par la magie dans NWN, sachez que la communauté de JOL (jeux online) propose un article très intéressant à ce sujet. Une sorte de guide du joueur pour se familiariser avec cet art si particulier. C'est disponible à cette adresse et c'est vraiment pas mal : http://nwn.jeuxonline.info/articles.php?id=180.

Starcraft

PLUS VIVANT QUE JAMAIS

Chose incroyable, six ans après la sortie de Starcraft, Blizzard vient de sortir un patch (1.11). Ça fait un peu genre il restait trois bugs à corriger alors on l'a fait. Mais en fait, Blizzard a sorti ce patch pour préparer Starcraft au prochain WCG (World Cyber Games). Il s'agit du plus gros tournoi mondial de sport electronique pour ceux qui sortent de leur grotte. Au moins, on ne pourra pas dire que les développeurs ne sont pas perfectionnistes.

Everquest 2

L'IMMERSION COMMENCE CET ÉTÉ



Entre Everquest 2 et World of Warcraft votre cœur balance ? Pour ma part, c'est déjà tout vu mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué. Surtout que nous allons nous faire un avis sur Everquest 2 dans très peu de temps puisque les inscriptions pour accéder à la version bêta sont ouvertes depuis début mai. Quant au beta-test proprement dit, il devrait débuter mi-juin pour les États-Unis et à la mi-juillet pour l'Europe. Voilà encore une excuse pour passer l'été devant son écran.

Planetside

UN PETIT PAS POUR LES JOUEURS...

SOE a annoncé sur les forums officiels de Planetside que des variantes de véhicules déjà existants sont actuellement en cours de développement. On apprend par exemple que chaque variante du Deliverer se verra attribuer de nouvelles armes à la place des mitrailleuses de 20 mm. Le véhicule d'origine, quant à lui, conservera une vitesse et une maniabilité supérieures. C'est un peu comme le pizzaïolo à côté de chez moi, il a fait une variante de la jambon-fromage en y ajoutant 3 olives et je peux vous dire que ça change tout.





Max payne 2

TONY HAWK N'A QU'À BIEN SE TENIR

Un jeune et talentueux moddeur nommé Froz va s'offrir le luxe de transformer le malade de la gâchette Max Payne en gentil skateur. Ce mod, qui devrait porter le nom de Skate to Hell, n'en est qu'à ses débuts. Froz tente également de créer un mod dans lequel Max serait le héros d'un jeu de plate-forme nommé Sketchbook Sam. Nous verrons bien ce que tout ça va donner dans le futur mais c'est tout à son honneur d'apporter de la nouveauté dans le monde des mods. On se demande quand même où il va trouver le temps de faire tout ça.

Blitzkrieg II

JE TROQUE MON MIG CONTRE UN P-47

Vous désirez changer votre quotidien de général en dirigeant une armée un peu moins moderne ? Votre rêve va se réaliser grâce au mod Blitzkrieg II. Il s'agit en fait d'une totale conversion pour Command & Conquer : Generals qui plonge directement le joueur en pleine Seconde Guerre mondiale. Il est possible de diriger les forces alliées, les Allemands ou les Russes. Le tout est disponible à cette adresse : www.derelictstudios.net/blitz2/index.php pour le modique poids de 64 Mo.



Morrowind

LA MORT VOUS VA SI BIEN

Vous trouvez que la vie est trop rose dans Morrowind ? Qu'il faudrait y ajouter une bonne odeur de putréfaction pour obtenir une ambiance glauque à souhait ? Alors j'ai le module qu'il vous faut : Prêtre de l'ombre version 1.5. Ça ne pèse qu'un peu plus de 3 Mo et ça ajoute la nécromancie histoire d'invoquer squelettes et autres morts-vivants. Pour cela il faut chercher des morceaux de corps pour les préparer à l'invocation. Si ce passe-temps vous emballe, vous irez downloader sans nul doute ce module sur ce site français qui répertorie de nombreux mods et plugins pour Morrowind : www.wiwiland.com.
Dans un autre registre, sachez que les créateurs du mod Diablo-Morrowind vont bientôt mettre en ligne une démo pour que l'on puisse découvrir leur création. Ça nous fera surtout patienter en attendant la fin de ce projet dont le nom est explicite au possible. Si vous désirez en savoir plus, je vous conseille de vous rendre sur cette page web : www.diablo-morrowind.com/index.php





Aeri's Fall

DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR NOUVELLE GÉNÉRATION ?

Aeri's Fall est un MMORPG créé par des Français et entièrement développé en 3D Shockwave. Si, ça existe. Moi aussi ça m'a surpris... L'univers, basé sur du médiéval fantastique, nage en pleine mythologie nordique. Il est évidemment possible de créer son personnage parmi différentes races, de parler à des PNJ ou encore d'accomplir des quêtes. Rien de bien nouveau en soi mais si le cœur vous en dit, il est possible de participer au beta-test public en surfant sur cette adresse : http://crma.gobelins.fr/users/fmassiera/aesirsfall/pages/index.php.

DAOC : New Frontiers



On a beau posséder un perso niveau 50, il vaut mieux y aller en groupe pour s'attaquer à une telle muraille.

LA VIE DANS L'UNIVERS DE DARK AGE OF CAMELOT S'APPRÊTE À CHANGER RADICALEMENT EN PROPOSANT DE VRAIS PLAISIRS MÉDIÉVAUX, TELS QUE LES JETS DE PIERRE ET D'HUILE BOUILLANTE. J'AI DÉJÀ HÂTE D'Y ÊTRE, CHAUD DEVANT...

Après de nombreux patches et deux extensions payantes, Dark Age of Camelot ne s'est jamais senti aussi bien. Les joueurs heureux sont nombreux et chaque fin de mois s'avère être une véritable mine d'or pour les développeurs. Il n'est pas question pour Mythic de dormir sur ses lauriers pour autant, la concurrence arrive et s'annonce féroce. D'ailleurs, ils sont même prêts à chambouler le cœur de DAOC : le système de RvR (Royaume contre Royaume). Et cela au plus grand dam de certains joueurs. Mais les nombreuses modifications prévues devraient mettre tout le monde d'accord.
Un bêta-test fermé est actuellement en cours pour expérimenter le gros des changements. Le premier constat est de voir que toutes les zones frontières ont été modifiées géographiquement. Ainsi, on peut désormais utiliser des bateaux pour se téléporter (ça reste un jeu vidéo) chez ses ennemis et débarquer à des endroits précis de la zone. Il est même possible de se téléporter d'un fort à l'autre lorsque les tours et châteaux appartiennent au même royaume. On remarque également qu'il y a un village situé près d'un temple de reliques qui contient tous les marchands possibles et imaginables, de quoi occuper nos amis artisans pendant des heures. Pour aider les joueurs à mieux se repérer, Mythic a mis en place une carte qui montre les tours édifiées près des forts, dont les assaillants doivent s'emparer en premier lieu lors d'un assaut.

Éditeur WANADOO EDITION
Développeur MYTHIC ENTERTAINMENT
Sortie prévue 2e TRIMESTRE 2004 AUX ÉTATS-UNIS

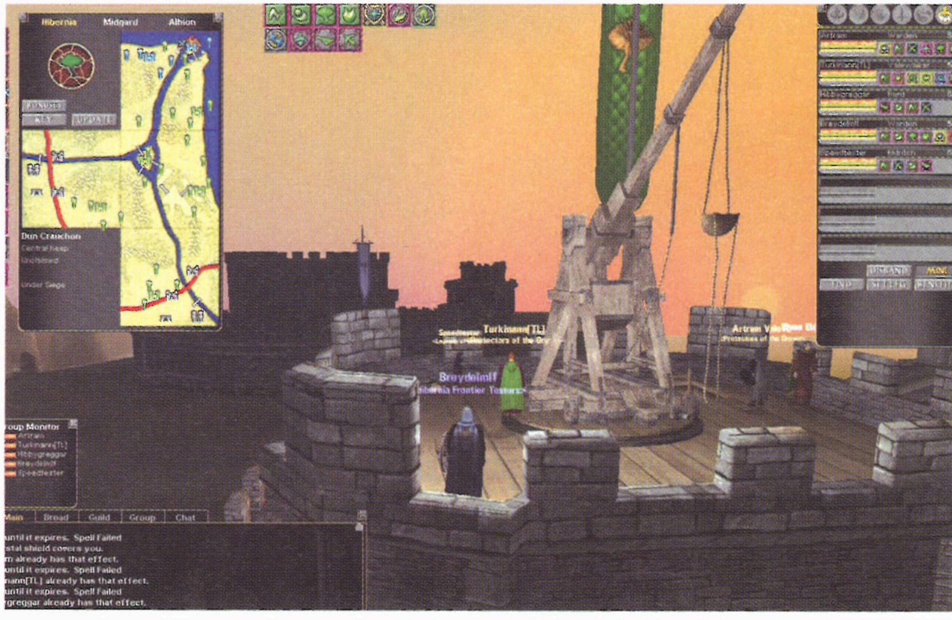


Joli panorama. Il ne reste plus qu'à rajouter les ennemis en train d'hurler de douleur sous les seaux d'huile bouillante.

LA VIE DES PIERRES

Les forts sont désormais beaucoup plus grands et leur taille varie en fonction de leur résistance. Il existe même des niveaux, allant de 1 à 10, attribués aux châteaux pour repérer plus facilement leur puissance. Sachez cependant que les murs ne vont pas tenir tout seuls pendant un siège. Les joueurs devront placer des arbalètes sur les rebords des tours, verser de l'huile bouillante sur les pauvres bougres qui tentent de défoncer les portes ou encore utiliser des trébuchets pour envoyer des pierres sur les ennemis ou leurs bâtiments. Il est également possible de placer des gardes PNJ (Personnage Non Joueur) à certains endroits du fort et leur donner des ordres simples comme attaquer une zone, soigner les autres gardes, défendre une position... Tout ça s'avère très alléchant et risque de propulser Dark Age of Camelot en première position du top des batailles médiévales. Il ne reste plus qu'à voir ce que les Coréens de Lineage II nous proposeront concrètement. Ils ont encore beaucoup d'atouts à dévoiler dont leurs fameux Castle Siege, prévus courant juin, qui s'annoncent grandioses. Pour l'heure, DAOC a une longueur d'avance.

CYD



Le bêta-test étant fermé, nous remercions Breydelmlf de nous avoir laissé utiliser ses captures d'écran.

WORLD OF WARCRAFT

AVEC L'ARRIVÉE DE LA DEUXIÈME PHASE DU BÊTA-TEST DE WORLD OF WARCRAFT, LA HORDE DÉBOULE ENFIN SUR LES TERRES D'AZEROTH ET DE KALIMDOR. BLIZZARD PROUVE AU PASSAGE QU'IL FAUT PARFOIS DÉTRUIRE POUR MIEUX BÂTIR, EN REMETTANT À PLAT SON SYSTÈME DE TALENTS.

Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Développeur BLIZZARD
Sortie prévue UN JEUDI DE FIN 2004


Les géants des montagnes sont aussi dans WoW. Ça promet des combats intéressants.

Le MMORPG de Blizzard s'annonçait déjà bien, mais là, on va frôler la crise de nerfs si ça ne sort pas en 2004... Les privilégiés qui servent de cobayes aux développeurs américains sont repartis pour s'immerger pendant des heures dans l'univers de Warcraft. En plus des races de l'Alliance (humains, nains, elfes, gnomes), on peut enfin incarner celles de la Horde : undead, orc, tauren ou troll. Chacune bénéficie de spécificités, la palme des gars avantagés revenant aux très décédés undeads qui peuvent « respirer » sous l'eau, sont insensibles à plusieurs sorts (charm, sleep et fear) et résistent à la magie de l'ombre. Un point très frustrant pour les warlocks dont la plupart des sorts sont de cette école de magie...


Quarante membres de la guilde Kali Irvine (dont je fais partie) ont fait le trajet jusqu'à un village de la horde juste pour défier tout le monde : il n'y a pas de PvP agressif dans WoW, chaque drapeau signifie qu'un duel est en cours.

L'AMOUR DE LA NATURE

L'autre grosse nouveauté de cette version, c'est l'arrivée des druides, une classe de persos que seuls les elfes et les taurens peuvent choisir. Puissant lanceur de sort, pas mauvais au corps à corps, le druide peut également se métamorphoser en ours à partir du level 10 et utiliser des compétences venant tout droit des guerriers. Bon, ça reste un ours, sa panoplie de coups s'en ressent, mais l'idée est là. La barre de mana disparaît donc au profit d'une barre de rage. Au level 16, on gagne une nouvelle forme, aquatique : la loutre. Bon, O.K., pas vraiment une loutre, mais un mammifère marin, qui permet aux druides de se déplacer plus vite sous l'eau et surtout de ne pas avoir besoin de respirer. En revanche, le combat se limite à des coups de nageoires ridicules. Éviter de faire le malin où vous finirez façon bébé phoque sur la banquise un jour de braderie de fourrure. Au level 20, c'est au tour des voleurs d'être copiés : la possibilité de se transformer en panthère permet d'utiliser des trucs bien pratiques comme le mode Furtif qui permet de se faufiler sous le nez des créatures belliqueuses sans qu'elles mouftent. Les autres actions possibles sous cette apparence sont légion, ma préférée étant « faire le mort ». Imparable : les monstres pensent avoir terminé leur sale besogne et s'éloignent. Il suffit alors de se relever et de reprendre sa forme d'origine pour se soigner. C'est la limitation de ces transformations : impossible de manger ou d'utiliser des sorts pendant qu'on a des griffes au bout des mains. Dernière mutation possible : le guépard au level 30. Cette « forme de voyage » permet simplement de courir plus vite. Un avantage indéniable dans un MMORPG vu les

SCRIPTEZ-VOUS LA VIE

Cette nouvelle version de WoW apporte comme seul changement de taille à l'interface un système de discussion avancé. Une fois activé, il permet de créer de nouvelles fenêtres de chat, pour par exemple afficher uniquement ce que disent les membres de votre guilde. Ces fenêtres sont groupables (système d'onglets), redimensionnables, on peut opacifier leur fond, etc. Seul gros manque, un système de commerce avancé pour revendre et acheter facilement des objets comme dans FFXI. Pour pallier ce problème (et à bien d'autres), il existe déjà un script très bien conçu nommé Cosmos, qui pousse le vice jusqu'à s'updater tout seul. Indispensable. (www.wowmods.com/cosmos/)





Oui oui, c'est bien le robot coupeur de bois si pratique dans Warcraft III. Là, il n'est pas de votre côté et il se cache dans une quête passionnante qui prend des heures à finir.

étendues à parcourir. Bref, de soigneur à tank pour encaisser les coups, le druide peut absolument tout faire et sert de joker dans les groupes d'aventuriers dont il fait partie. Chaque transformation coûte évidemment de la mana et ajuste les points de vie et d'armure de votre personnage en fonction de la forme choisie. Les Shamans, une autre nouvelle classe uniquement disponible pour la horde, passe pour un parent pauvre face aux druides, à raison. Leur faculté de se transformer en loup pour voyager est acquise bien avant le level 30 mais ils n'ont pas la chance d'avoir quelques sortilèges instantanés comme les druides. Ces « instant cast » sont souvent indispensables pour se sortir des situations difficiles. « Rejuvenation » permet par exemple de récupérer rapidement les points de vie qui feront la différence et « Moonfire » permet d'infliger instantanément un paquet de dommages aux importuns. Ces sorts sont moins puissants que ceux qui nécessitent de vraies incantations comme « Healing Touch » ou « Starfire » mais croyez-moi, c'est bien pratique. Pas la peine de s'enflammer non plus, quelle que soit sa forme, un druide sera toujours moins puissant que la classe qu'il copie. Mais cela permet de varier agréablement sa façon de jouer.

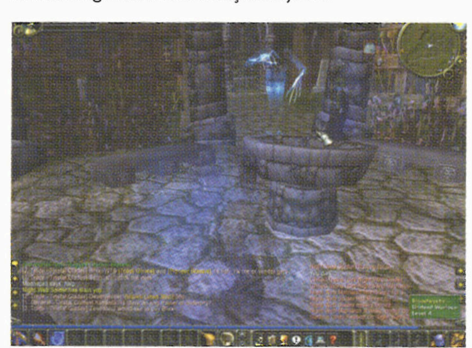
LA CAPE AU VENT

Graphiquement, la seule réelle nouveauté est la visualisation des capes (cloaks) sur les personnages. Ça donne tout de suite plus de classe à votre avatar de se balader avec un trois-quarts brodé à la dernière mode elfique. Seul problème, il y a aussi des capes courtes et moyennes, bien moins impressionnantes... Les courtes sont même entièrement planquées sous les cheveux de certains elfes. Et comme les artistes de Blizzard n'ont pas cinquante mains non plus, il n'existe pas pour le moment une grande variété de modèles. Ils s'en excusent sur les forums, alors que ce n'est qu'un bêta-test. Eh oui, c'est aussi à ce genre de détails qu'on se rend compte de la méticulosité de ces fous furieux du jeu vidéo.
Les nouveaux territoires accessibles sont également un peu légers comparés à ceux qui existent depuis un moment. Il y a encore beaucoup de boulot à faire sur les landes (the Barrens) de Kalimdor. Autre info intéressante lâchée par les modérateurs, il y aura bien des maisons pour les joueurs dans WoW, mais plus tard, après la sortie du jeu. Je me demande comment ça sera intégré... Il y aurait encore des pages à écrire, sur le système de guildes ou la future classe des chasseurs (la seule pas encore implémentée), la gestion du joueur contre joueur (qui a priori se fera de manière agressive uniquement sur des serveurs dédiés) ou le fameux système des talents, toujours désactivé pour le moment. Ne vous inquiétez pas, vous n'y échapperez pas dans les prochains numéros.

CAFÉINE



Vous le reconnaissez ? Alors vite, un genou à terre. Non seulement c'est une star de War3 mais en plus il est level 100.



Les cimetières sont nouveaux aussi. La mort est très peu pénalisante dans WoW, un avantage pour séduire les nouveaux joueurs de MMORPG.



Même les abominations seront de la partie. Heureusement, on n'a pas l'odeur avec la 3D...



Ceux qui choisissent d'utiliser leurs points de compétence pour devenir ingénieurs peuvent fabriquer des trucs très pratiques, comme ce dragonnet mécanique.




Try again

STAR WARS GALAXIES

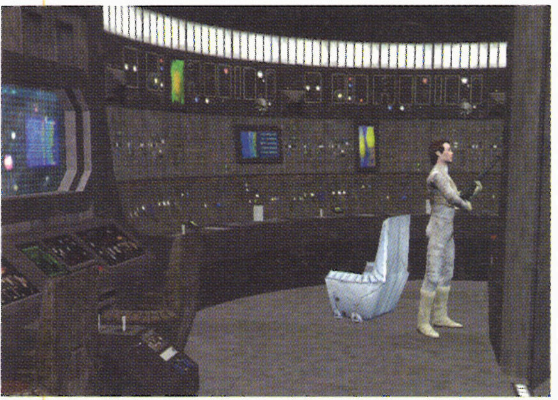
L'EMPIRE DE LA RUSTINE

CE N'EST PLUS UN SECRET POUR PERSONNE, SWG EST SORTI DANS UN ÉTAT PITOYABLE. BUGGÉ, PAS TERMINÉ, AVEC DES PANS ENTIERS DE GAMEPLAY MANQUANTS PAR RAPPORT À CE QUI ÉTAIT ANNONCÉ. DEPUIS, LA BRANCHE JEUX ONLINE DE SONY TENTE DE SE RACHETER POUR GARDER SES FANS.



Alors c'est qui qu'a le plus gros ? Ça impressionne même le Twi'lek qui est derrière.

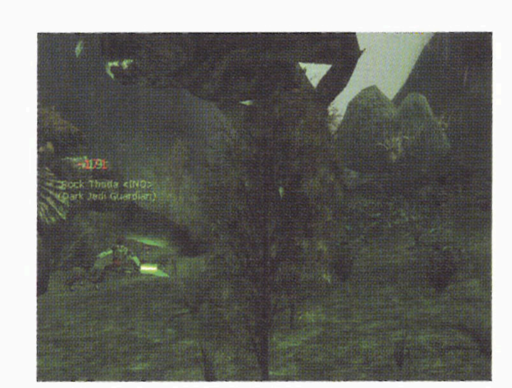
Fort de son succès initial auprès des joueurs, Star Wars Galaxies pourrait très bien être délaissé par les développeurs. Mais lorsque l'on s'ennuie dans un MMORPG, il n'y a qu'un pas à franchir pour annuler son abonnement et ça, SOE le sait très bien. Occuper un maximum les clients, euh je veux dire les joueurs, pour éviter qu'ils fuient la galaxie est un pari difficile et demande énormément de boulot. Les développeurs travaillent donc d'arrache-pied pour offrir du contenu et on peut dire qu'ils s'en sortent plutôt bien. Depuis quelques mois, on voit apparaître de nouveaux donjons comme le Geonosian Laboratory situé sur la planète Yavin IV. Pour en venir à bout, il n'est pas impératif de posséder un personnage de très haut niveau. Pour vous donner un ordre d'idée, comptez vingt joueurs de bas niveau, dix joueurs de niveau intermédiaire ou cinq joueurs de haut niveau pour visiter ce donjon. Les monstres rencontrés (Crazed Geonosians, Acklay...) sortent tout droit du film « l'Attaque des clones », histoire d'amuser les fans. Le combat ne sera pas votre unique souci puisque le parcours est parsemé de portes à code dont il faut venir à bout de multiples manières : en parlant à des PNJ ou en les piratant.
Cette petite aventure vous prendra environ deux heures et permet de récupérer des armes plutôt intéressantes comme le Geonosian Scout Blaster et le DXR-6b Disruptor Rifle sans oublier quelques composants pour renforcer votre équipement. Dans le même registre, le donjon Death Watch arrivé depuis peu sur Endor permet pour les joueurs les plus têtus de fabriquer une armure mandalorienne, celle portée par Boba Fett. C'est justement ce célèbre chasseur de primes qui donne le code d'accès pour entrer dans le complexe. Le donjon est peuplé principalement de mandaloriens gardant l'accès à une forge. Cette dernière permet de créer des parties d'armures mandaloriennes à partir d'éléments qu'on récupère sur les gardes du donjon. Histoire de simplifier la vie à tout le monde, il est nécessaire de connaître du beau monde pour fabriquer l'armure entière : un master droid engineer pour le casque par exemple et un master armorsmith pour la majorité des autres pièces. De plus, l'accès à la forge est limité afin d'éviter que des joueurs campent dedans pendant des heures, voire des jours pour les plus cinglés. En revanche, si la fabrication de l'armure ne vous intéresse guère, il est possible de trouver de l'équipement tel qu'un DE-10 Pistol, un Razor Knuckler et une hache nommée Blacksun Executioner's Hack.



Au moment où vous mettez les pieds dans la navette corélienne, vous n'aurez qu'une heure pour remplir votre mission.

LES ÉTOILES À PORTÉE DE MAIN

Pour les moins terre-à-terre, il est possible de visiter une navette corélienne dans l'espace pour exécuter trois types de missions : Rescue, Destroy et Assassination. Chaque faction (rebelle, impériale, neutre) peut se lancer dans une des trois missions après avoir parlé à un PNJ. Celui-ci demandera aux joueurs de retrouver un document dans un endroit particulier. Par exemple la prison impériale de Dathomir ou la base rebelle abandonnée de Dantooine. Ce document permet d'obtenir un ticket obligatoire pour accéder à la corvette située à un emplacement précis selon de la faction dans laquelle vous êtes : le Palais de Jabba pour les neutres ou la Retraite de l'empereur chez les impériaux. Le ticket permet d'emmener jusqu'à dix joueurs dans la corvette et on dispose alors d'une heure pour faire une mission. Ce n'est pas une mince affaire puisque la corvette est composée de trois niveaux : 15 000 points de vie pour les soldats au début jusqu'à 200 000 points de vie pour ceux du dernier étage. Si on meurt, on se retrouve au début de la corvette avec des blessures à soigner. Il est alors impossible de se rebuffer. Seule la nourriture est



Comment se taper cinq Rancors à la suite sans se faire toucher ? Posséder un Jedi bien bourrin parmi ses persos.



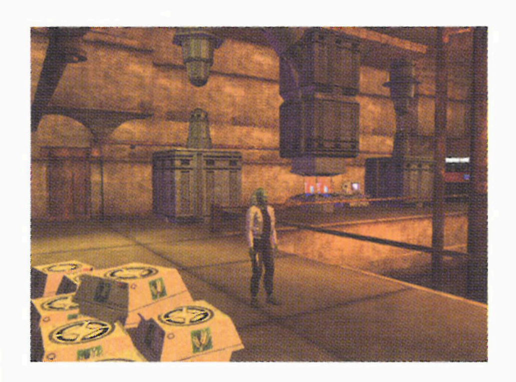
Si tout le monde se met à porter une armure mandolorienne, on va croiser des Boba Fett dans tous les coins.

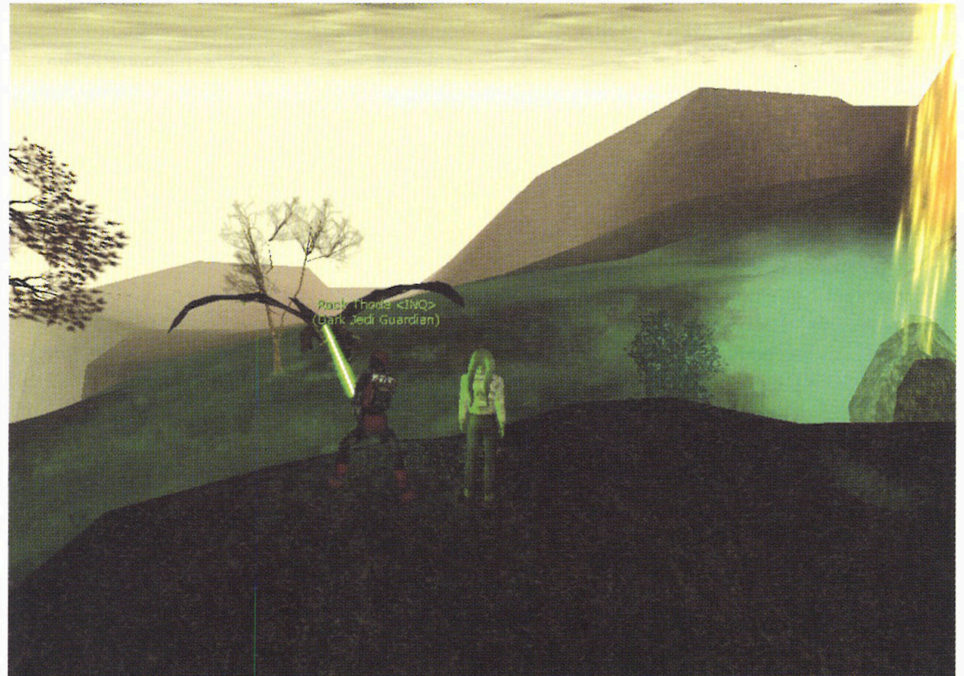
autorisée pour augmenter ses points de vie. En cas de réussite, chaque joueur gagne un badge correspondant à une médaille selon le type de missions et un schéma utilisable par les maîtres artisans pour construire un nouveau véhicule : AV-21 landspeeder.

CHOSE PROMISE..

Ça fait un moment que SOE prévoit de changer les arbres de compétences des Jedis, même si on attend toujours. Pour patienter, levons le voile sur la voie du Jedi qui reste un mystère pour beaucoup de joueurs. Tout d'abord, on commence Jedi initiate (niveau 10) et on finit Jedi Padawan (niveau 25). Les points d'expérience peuvent être récupérés uniquement en combat, il n'y a pas de points d'artisanat ou de scout. Les combats se font uniquement avec un sabre laser construit par le Jedi débutant. S'il utilise trop souvent la Force, il se fait repérer par l'empire et sa tête est mise à prix. Les joueurs chasseurs de primes traquent alors le joueur avec leurs droïdes. Ensuite, on continue vers le deuxième arbre de compétences en étant Jedi Apprentice (niveau 30) jusqu'à Jedi Knight (niveau 50). Enfin, le dernier arbre de compétences vous emmène de Jedi Guardian (niveau 60) jusqu'à Jedi Master (niveau 75). Les points d'expérience gagnés par les Jedis sont quelque peu différents de ceux des autres classes et il faut un temps fou pour progresser. Heureusement, on sent la puissance de son Jedi assez rapidement lorsqu'il utilise les pouvoirs de la Force (drain de vie, soin instantané contre la « Battle Fatigue », apaisement des animaux agressifs). En revanche, sachez que la mort permanente a été retirée pour être remplacée par un système moins pénalisant : un Jedi perd des compétences après un certain nombre de décès. Par exemple un Jedi débutant, après trois morts, voit un compteur se mettre en route pour garder en mémoire ses morts suivantes. S'il meurt six fois, il perd une compétence qu'il faut regagner en accumulant de nombreux points d'expérience. Il est plutôt conseillé d'attendre une semaine après un maximum de trois morts pour que le compteur se réinitialise. Tous ces aménagements devraient permettre aux amateurs de tenir jusqu'à la sortie de l'add-on Jump to Lighspeed prévu pour la fin de l'année, surtout que d'ici là, SOE sortira encore de nombreux patches pour bichonner son produit.

CYD





Un grand merci à Clocking, un des plus grands Jedis du serveur Kauri, pour s'être laissé prendre en photo sans nous découper en rondelles.

Massive Assault Network

À L'ASSAUT DU MULTI



Malgré son système de tour par tour en différé, l'ambiance de Massive Assaut Network est souvent... électrique.



Il faut penser à recruter des nouvelles unités entre chaque tour, de manière à renforcer les lignes de front.

MALGRÉ UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ DÉMESURÉ, NOTAMMENT À CAUSE DE SON I.A. DIABOLIQUE, MASSIVE ASSAULT ÉTAIT UN BON JEU DE STRATÉGIE, MALHEUREUSEMENT DÉNUÉ D'UN VÉRITABLE CONTENU MULTIJOUEUR. SIX MOIS PLUS TARD, LE VOILÀ QUI REVIENT RÉPARER SON ERREUR. CHOUETTE, ON VA PEUT-ÊTRE POUVOIR GAGNER UNE PARTIE.

Première bonne nouvelle pour tous ceux qui ne possèdent pas Massive Assault, cette extension multijoueur ne nécessite pas le soft original. Sur le site officiel du jeu, on télécharge un simple exécutable de moins de 100 Mo – que vous trouverez d'ailleurs sur le DVD de Joy – et roulez jeunesse. On peut s'abonner, mais on n'est absolument pas obligé de s'acquitter des 7 dollars par mois demandés puisqu'on peut jouer gratuitement sans limitation de durée. En trial version, on est simplement condamné à jouer sur la même carte et on ne peut pas monter en grade dans le classement publié sur le site officiel, mais bon, 7 dollars d'économisés, moi je dis pas non (ndlr : espèce de radin). Dans le principe, tout reste identique au Massive Assault de base. Sous ses aspects de RTS futuriste, il s'agit bien d'un jeu de stratégie au tour par tour en 1 contre 1 où il faut épuiser constamment ses neurones sur une espèce d'échiquier géant en devinant à l'avance les déplacements de l'adversaire. Un exemple ? Vous êtes sûr ? O.K., vous l'aurez voulu : j'ai tel tank avec trois points de vie et qui peut infliger deux points de dégâts. En face se trouve un buggy de trois points d'endurance qui n'enlève qu'un point et à côté, une tour qui retire trois points mais qui n'en possède qu'un. Sur qui je tire ? Voilà, Massive Assault, c'est une autre idée du jeu vidéo.

CHACUN SA TOUR

La grosse surprise, dès les premières tentatives de connexion, c'est qu'il est impossible de jouer une partie en temps réel avec un autre joueur. Tout se joue en différé, rien n'est en direct, c'est comme les émissions de TF1. On balance des défis à tour de bras dans l'interface dédiée, pour ensuite attendre qu'un type accepte la proposition. Après, on joue son tour tout seul dans son coin, puis on envoie ses positions au serveur qui centralise toutes les parties.
À ce moment-là, il ne reste plus qu'à attendre que l'adversaire joue de son côté avant de nous rendre la main. Le problème, c'est que parfois, ça peut durer 24 ou 48 heures, parce que certains types habitent au Canada ou en Australie et qu'ils préfèrent d'abord aller au lit ou au boulot avant de jouer leur tour. D'où l'intérêt, vous l'aurez compris, de lancer un maximum de parties à la fois afin d'obtenir un bon roulement et d'avoir toujours une unité à déplacer. Au début, j'étais sceptique, mais quand on a pris le coup de main, ça roule et on ne s'ennuie pas. J'avais entendu dire que le Massive Assault original avait rencontré un bon succès et apparemment, ça se confirme si on en croit le nombre de joueurs présents en permanence.
En plus, ce stand-alone multi comporte aussi quelques missions solos et des nouvelles cartes sont régulièrement disponibles pour les abonnés. Vu la qualité du suivi, je ne vois donc aucune raison de ne pas se laisser tenter, au moins à l'essai.

BLUTCH



Par les temps qui courent, un dispositif spécial s'impose si on veut éviter que les plages soient prises d'assaut.

SACRED
L'HÉRITIER DE DIABLO 2



Votre périple vous mènera face à des dangers qu'il vaut mieux affronter en groupe.


C'est en cumulant certaines compétences que vous réaliserez des combos dévastateurs.

ASCARON NOUS PROUVE QU'IL N'EST PAS NÉCESSAIRE D'ÊTRE UN DÉVELOPPEUR RENOMMÉ AVEC DES MOYENS HOLLYWOODIENS POUR CRÉER DES JEUX FUNS ET DIVERTISSANTS, QUE CE SOIT EN SOLO OU EN RÉSEAU. RETOUR SUR LE SUCCÈS INATTENDU DE CE DÉBUT D'ANNÉE.

Taper sur des monstres avec une grosse hache pour obtenir une belle armure et quelques points d'expérience s'avère être un loisir que certains joueurs n'affectionnent pas particulièrement. Toutefois, le Hack'n Slash fait partie des genres les plus appréciés par les joueurs PC et la référence en la matière reste Diablo 2, malgré les rides qu'il commence à prendre avec l'âge. Il paraît toujours difficile de détrôner le monstre de Blizzard sur son propre terrain. Pourtant des développeurs allemands ont tenté leur chance et on peut dire qu'ils ont réussi l'impossible, en proposant aux joueurs un nouveau modèle du genre avec Sacred. Ce dernier connaît un franc succès en France, ce qui l'a propulsé parmi les meilleures ventes de jeu dès sa sortie en avril dernier. Les raisons de cette réussite sont multiples et parmi elles, on retrouve un mode multijoueur des plus complets.
De l'option libre (jusqu'à 16 joueurs sans quête principale) à celle permettant de refaire la campagne solo entre potes (de 1 à 4 joueurs), rien n'a été oublié.
Il est même possible de rejoindre des parties ouvertes et fermées comme sur Diablo 2.
Pour les novices, sachez qu'une partie dite fermée sauvegarde votre personnage sur un serveur spécifique et sécurisé. La triche y est donc impossible. En tout cas, bien plus difficile que sur une partie ouverte qui accueille les personnages créés sur son disque dur. C'est souvent là que l'on aperçoit des aberrations du genre « Salut j'suis un guerrier niveau 2 et j'ai 255 dans toutes les caractéristiques, ça pose un problème ? ».

DES IDÉES À REVENDRE

Sacred est bourré de petits plus intéressants, comme le fait de pouvoir acheter pratiquement tous les objets du jeu directement dans les magasins. Il faut évidemment avoir la chance de tomber sur un vendeur qui a de l'équipement rare en stock. Pour augmenter ses chances de tomber sur du bon matos, une compétence marchandage est disponible. Dans un autre registre, notez qu'il existe des armes dans lesquelles il est possible d'incruster un objet pour les rendre plus puissantes, comme c'est le cas dans Diablo 2. En revanche, sachez que dans Sacred, vous pouvez retirer cet objet et le remplacer ensuite par un autre, encore plus puissant. On remarque donc que les développeurs ont eu l'intelligence de ne pas faire de gâchis avec l'équipement, qui constitue la motivation première d'un paquet de joueurs. Sacred recèle d'autres nombreux points positifs qui scotchent devant l'écran, comme la possibilité de combattre à cheval, de créer des combos avec ses sorts ou encore de développer des personnages qui peuvent atteindre des niveaux supérieurs à 100. Un des seuls gros problèmes de ce titre vient du système d'échanges, inexistant, puisque la seule manière de donner un objet à un ami est de le lancer par terre, ce qui n'est pas très pratique (et risqué). Le patch 1.7, disponible au moment où vous lisez ces lignes, devrait améliorer ça. Pour le reste, c'est du pur plaisir.

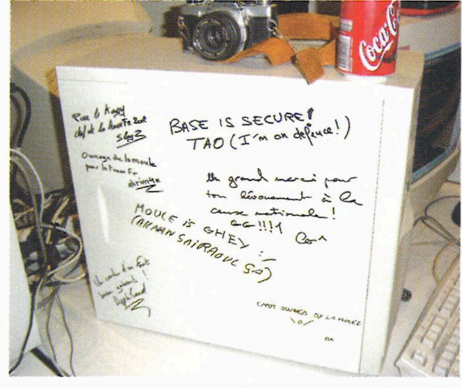
CYD


Merci à toute cette bande de joyeux chasseurs de monstres qui m'a dévoilé de nombreuses choses dans ce jeu fabuleux.

dossier

KIT DE SURVIE DES PARTIES EN RÉSEAU LOCAL

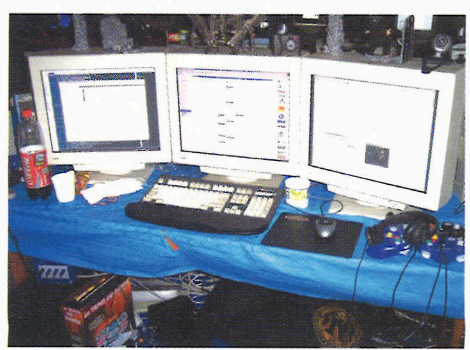
FINI LE TEMPS DES ONLINE HEROES ET DES LAN À L'ARRACHE. IL FAUT DÉSORMAIS ASSURER À TOUS LES NIVEAUX POUR DEVENIR UN GAGNANT, UN VRAI. SUIVEZ LE GUIDE, ON VOUS EXPLIQUE TOUT. SI VOUS ÊTES ALLERGIQUE AUX LAN, VOUS VOUS RAPPELLEREZ POURQUOI EN DÉGUSTANT CES TROIS PAGES...



Tuning malin : le stabilo sauvage. Déjà laid, votre PC devient au moins utile.

Il faut le rappeler : à la base, une LAN reste un rassemblement de gamers qui ont juste déplacé leur vie (PC+coussin+coca) dans un hangar plus ou moins chauffé. Malgré cette ambiance de joyeux voyageurs, chacun cherche à se différencier pour officieusement assurer la domination de la meute. Que ce soit le portable GSM dans la rue ou le fauteuil en simili cuir au bureau, l'homo consumeris n'atteint mère plénitude qu'à la barbe de ses pairs (ndlr : il parle bien monsieur Lâm non ?). Alors que la saison des LAN bat son plein et que les gros évènements d'été pointent le bout de leur nez, Joystick, ton magazine, ton meilleur ami, te propose un mini-guide de survie en milieu hostile pour devenir un véritable Winner. Si des frissons viennent de vous parcourir les avant-bras en lisant la phrase précédente, c'est bien aussi. Restez avec nous, vous allez aussi vous amuser. Et sans lancer le moindre jeu. Le ridicule ne tue pas, au pire il abîme un peu l'ego...
Se créer une panoplie de LAN Winner n'est bien sûr pas à la portée de tous. Penchons-nous par exemple sur le cas du duo souris/tapis de souris. Les puristes auront bien compris que les Logitech possèdent des patins plus étroits que les Microsoft, dotées de patins en téflon plat. On préférera ainsi pour cette dernière un tapis en mousse, plus agréable alors que les Logitech délivrerons au mieux leur potentiel de glisse sur une surface plus rigide. Plus généralement, ces souris ne se marient pas avec les tapis de souris en Plexiglas et autres surfaces réfléchissantes (alu, miroir...), pensez-y avant de casser vos économies. Autre exemple probant, le Tuning. Très développé en Allemagne, en Scandinavie et en Belgique, le Tuning PC reste assez timide en France. Eh oui, la mode ici n'est pas trop aux néons UV avec guirlande et crèche du petit Jésus sur l'alim. Il faudra le bon équilibre pour obtenir une zolie bécane qui crache, sans ressembler à une Lada maquillée. Un ventilo bleu, une découpe laser, un fanbus de façade... Restez sobre mais original. Il faut cependant bien garder à l'esprit que le matos ne fait pas – complètement – le gamer. On aura beau dérouler le total look, si le skill ne suit pas derrière, on aura l'air d'autant plus ridicule. Ah, la vie est mal faite quand même.

MONSIEUR LÂM



La classe intégrale : Tri Monitoring, Watercooling et Gamecube directement sur un des moniteurs (c'est pratique les VGA Box).



Tour tuning typique croisée à l'Atomic Re-So 2004. J'ai mal à la tête.

LES BONNES ADRESSES

- **GamersWear**
  www.lan.fr
  Le fanzine LAN Magazine se fait aussi importateur de la très hypée griffe Gamers Wear. Du sweat shirt à la casquette, ça semble fleurer bon la qualité et la sobriété.

- **GoodGame**
  www.goodgame.fr
  La plus connue des teams de Counter-Strike est attendue au tournant pour la Coupe de France. En attendant, leur coach Incolas met en vente ses t-shirts à l'effigie de l'équipe.

- **Ligarena**
  http://shop.ligarena.com/
  Sentant la hype ESWC débouler, Ligarena lance son shop avec quelques babioles (straps, casquettes, montres), mais surtout le fameux tapis de souris en mousse absolument gigantesque.

- **La Fraise**
  www.lafraise.com/
  Un vrai geek a ouvert sa petite boutique de t-shirt. Chapeau, la première collection est très inventive et de bonne qualité.

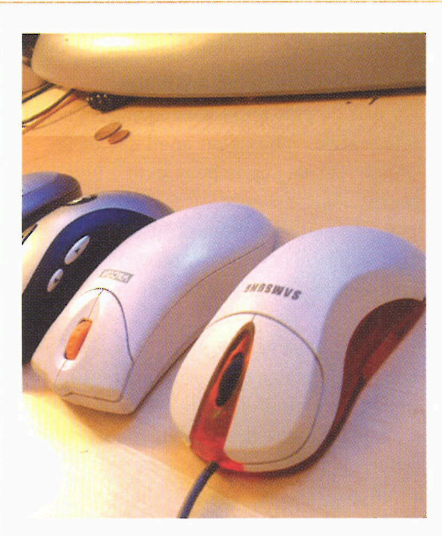
- **Think Geek**
  www.thinkgeek.com/
  Un temple du shopping geek et gamer. Vous trouverez de tout.

- **Tapis de souris**
  https://www.steelpad.com/, www.everglide.com, http://x-raypad.com
  Les fabricants de tapis de souris et d'accessoires de glisse s'importent de plus en plus en France et ce n'est pas plus mal.

- **Le reste**
  www.rue-montgallet.com/
  Trouver les pièces détachées et les accessoires dans une seule rue ? C'est possible. Allez choisir vos références chez Surcouf, puis passez dans « l'arrière boutique ».

AUTOPSIE DU JOUEUR MODERNE

POUR PARFAIRE VOTRE PANOPLIE DE LANNER (PRONONCEZ « LANNEUR » POUR ÉVITER D'ÊTRE RIDICULE), VOICI UN TOP HARD UN PEU SPÉCIAL MITONNÉ PAR MONSIEUR-LÂM-FASHION-VICTIM POUR SURVIVRE AU MIEUX PENDANT LES (TRÈS) LONGUES PARTIES EN RÉSEAU LOCAL AVEC VOS POTES.



LA SOURIS

- **Leet : Logitech MX510 ou Microsoft Intellimouse Explorer 4.0.**

Du haut de gamme infaillible, ensuite c'est kiffe kiffe. Les hautes sensibilités préféreront la 510 malgré son habillage bleu hologramme qui ne plaît pas forcément, les fans de RTS s'orienteront vers des modèles plus légers. Pensez à la Logitech MX310 pour les gauchers.

- **Roxor : La souris à boule**

Objectivement dépassée de tous les côtes, la vieillissante souris à boule ne garde des fans que chez les fétichistes old school. De plus, elle s'encrasse très vite. Nous regrettons cependant tous la légendaire Logitech Gaming Mouse et ses 3 boutons... On ne pourrait pas la ravoir en optique ? (ndCaf : sans roulette ? Jamais !)

- **Noob : Les wireless (MX700, Wireless Explorer)**

C'est l'avenir, c'est presque aussi performant que les filaires mais ce n'est pas encore ça. Trop lourdes pour le poignet, pas forcément assez rapides, demandant à être rechargées et sujettes aux disparitions soudaines, elles donnent surtout le sentiment que vous les avez empruntées à votre papa geek.
Trop dur, la vie.



LE TAPIS DE SOURIS

- **Leet : All Soap et Affiliés**

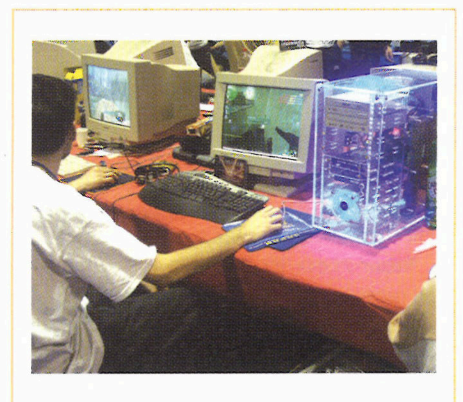
Dernière mode, adopter de grands tapis en mousse de type All Soap, ESWC ou Fat Pad... C'est super-confortable, ça glisse bien mais attention ; ça prend beaucoup de place et la coulée de Coca ne pardonne pas.

- **Roxor : X-Raypad Thunder 8**

Devenu un standard, le fameux tapis FUnc reste efficace bien que trop classique. Certains tenteront le plexiglas (Icemat) ou le métal (Steelpad) mais cela reste assez spécial. Les aAa et les NoA sont, eux, équipés en X-RayPad, un clone amélioré de FUnc qui va bientôt débarquer...

- **Noob : Le tapis à repose-poignet intégré.**

Vestige d'un temps ancien, ce tapis empêche toute forme de mouvement ample et vous fait passer pour une super secrétaire. Out, définitivement.



LE BOÎTIER

- **Leet : Boîtier Alu, type Lian Li ou Coolermaster.**

Signe distinctif de puissance, doit rester assez sobre, avec les trucs qui vont bien : transparence sur les 4 disques durs en Raid et le water cooling, fanbus, LCD. Stop. Bon, on vous accorde la peluche à poser au sommet.

- **Roxor : Barebones**

Devenus incontournables, les barebones allient petit poids et grosses perfs. Ces joujoux sont adoptés par la plupart des grandes équipes en vadrouille. Attention cependant aux vols, dormez avec ou attachez-les.

- **Noob : Thermaltake Xaser**

Versant obscur du Tuning, ce boîtier échappé d'un tournage de Bioman cache pourtant pas mal de qualités internes. Trop tard, délit de sale gueule. Si vous êtes funky, tournez-vous vers le plexiglas.



LA FRINGUE

- **Leet : Sweat Shirt Capuche floqué**

Posséder un t-shirt floqué d'un artefact eSport (nom de clan, détournement de logo, t-shirt promo de la LAN Arena 1) reste une valeur sûre d'intégration, voire de frime.

- **Roxor : T-Shirt/Treillis**

Le bleu de travail du gamer. Ample, tout terrain, cool. La remarque fonctionne également pour la presse multimédia. Un bon gros bonnet vous donnera l'impression d'être au chaud.

- **Noob : La Fashionista**

Même si les minets débarquent en force dans le hardcoregaming, il reste des choses immuables : 4 heures assis à jouer dans un jean moulant taille basse avec un tshirt sans manches qui frotte les aisselles rend congestionné et donc ridicule le plus beau gosse de la planète. Ou alors c'est un alien.




LA BOUFFE



• **Leet : Danao + Fruits secs**
Boisson saine et sucres rapides sont le secret de la patate à tout heure. Et buvez généralement beaucoup pour me drainer tout votre corps avachi, bande de petites larves. Oui, ça revient cher, mais vous le valez bien.

• **Roxor : Coca/Mc Do**
Le grand classique qui tient bien au corps, attention tout de même aux doigts gras sur le clavier, c'est très pénible à essuyer. Autre problème : on a faim une heure après. Retour donc à la solution « leet ».



• **Noob : Bière/Petits Beurres**
Le grand n'importe quoi de la malbouffe en milieu réseau. En plus d'aller trop souvent aux toilettes, vous comprendrez trop tard que les petits beurres gonflent dramatiquement au contact de la bière. Impossible de bouger. Envie de pisser. Cauchemar.

LE CLAVIER

• **Leet : Keytronic Ergo Force**
Aux antipodes des claviers raffinés et multimédias, l'Ergo Force est un gros clavier beige. Particularité ? Une solidité à tout épreuve et le fameux cliquetis si particulier des touches qui ravit les aficionados. Rare, en plus.

• **Roxor : Microsoft/Logitech sans touche Windows**
Les claviers classiques des grandes marques devraient remplir leur tâche. Pensez tout de même à arracher la touche Windows, responsable de bien des sorties de jeu au moment critique.

• **Noob : Logitech Di Novo**
Trop beau, trop fragile, trop sans fil, le Di Novo se révèle parfait pour se le faire chourrer. À 300 euros l'ensemble, on s'abstiendra.

DIVERS

• **Leet : Son propre siège**
Eh oui, les plus expérimentés le savent : les chaises mises en place dans les LAN sont souvent les mêmes qui ont abîmé notre coccyx à l'école primaire. Rien ne vaut un vrai dossier et des accoudoirs, pour peu que vous ayez la place d'emmener ce luxe avec vous.

• **Roxor : Le repose poignet en silicone**
Très utile pour ménager votre poignet, surtout côté clavier. Ces babioles ne coûtent rien et peuvent en plus servir d'anti-stress avant un gros match.

• **Noob : La corne de brume**
Symbole de sportivité conviviale intra-stade, la corne de brume ne vous apportera que des ennuis en LAN. Grogne puis lynchage, tout dépend de l'heure et la fréquence à laquelle vous l'utiliserez.

LE DODO

• **Leet : L'hôtel**
Les plus bourgeois ou sponsorisés iront faire leurs 6 heures à l'hôtel pas cher le plus proche. On aura beau dire, un lit reste un lit. Défaut : souvent loin de la LAN, obligation de se coucher tôt.

• **Roxor : Le matelas + Oreiller SNCF**
On voit de plus en plus de Lanner ramener leur matelas mousse ou gonflable et un oreiller, kit de survie pour tenir trois jours... Sans compter les tentes, si la place se présente. Bonus, on peut squatter tard et se coucher quand on veut, contrairement à la solution hôtel.

• **Noob : Sous la table**
Les plus fous dans leur tête pensent pouvoir dormir à même le sol pour faire comme les vieux de la vieille mais c'est peine perdue : en plus de très mal dormir et de griller leurs vertèbres, ils passeront toujours pour des idiots en sortant de sous leur table.





GrosBill Micro

www.GrosBill.com



42 €50

JEUX PC MC2

Engager des combats épiques contre des hordes d'ennemis menés par le moteur RAID.

Configurer un personnage unique grâce à des systèmes d'évolution flexibles basés sur les compétences.

Créer ses propres attaques et sorts personnalisés grâce au Système d'Actions Modulables.

Construire, personnaliser et enchanter des objets afin de créer un équipement puissant et unique pour son personnage.

Se faire connaître par ses aventures et devenir un célèbre Héros de la terre.



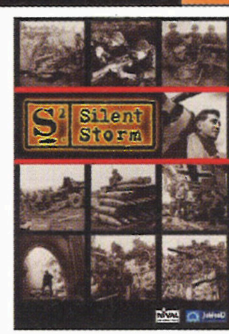


POINT OF VIEW

>> Carte vidéo GeForce FX 6800 ULTRA 256Mo DDR TV

DVI/VGA Garantie Constructeur 3 ans



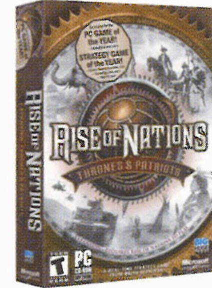


>> Silent Storm

JEUX PC BIGBEN

~Un jeu de stratégie/action au tour par tour pendant la 2ème guerre mondiale.





>> Rise of the Nations : Thrones And Patriots (Extension)

JEUX PC MICROSOFT

~Un jeu de stratégie en temps réel (RTS, real-time strategy) unanimement reconnu.

Nos Services

Frais de port **GRATUITS** sur tous les jeux vidéo*

*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur www.grosbill.com



Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H, et samedi de 9 H 30 à 19 H

Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H

Ⓜ 5 Saint-Marcel - RER C Gare d'Austerlitz

Horaires du Service Technique consulter notre Site

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR GrosBill.com OU  AU 0 826 20 15 15

0,15 €TTC / MN

NEVERWINTER NIGHTS
LE BÂTARD DE KOSIGAN

MON MAÎTRE DE JEU PRÉFÉRÉ M'A DIT : « HÉ, J'AI UN BON P'TIT MODULE FRANCO À TE FAIRE JOUER, ÇA TE TENTE ? ». CONNAISSANT LES INSTINCTS PERVERS DE L'ANIMAL, J'AI MIS DE CÔTÉ MON EXPLORATION DE L'ÉDITEUR AURORA LE TEMPS DE ME LANCER DANS L'AVENTURE...

Éditeur ATARI
Développeur BIOWARE



Mon commanditaire, c'est le mec bizarre, là. Vous feriez confiance à un type pareil, vous ?

Nom d'un p'tit clerc, ce que je peux avoir mal au crâne ! Il faut dire que j'ai amplement fêté mon retour au pays à l'auberge du coin et dépensé les trésors gagnés au fil de l'épée en beuveries et sauteries avec les courtisanes locales... Pas farouches, les demoiselles : c'est un vrai plaisir de retrouver sa ville natale ! Il paraît que je ne suis pas un magicien très fréquentable ; mais ce que peuvent en dire les jaloux m'importe peu, je n'ai de comptes à rendre à personne.

HOME, SWEET HOME..

Pour m'éclaircir les idées et me divertir un peu, je cherche querelle aux autochtones : ils ne m'ont pas vu depuis longtemps, mais ils osent me traiter de bâtard, ces chiens galeux ! Ah ah, il n'en faut pas davantage pour aiguiser mes sens émoussés par l'alcool... Toutes ces années passées loin de ma province natale m'ont permis d'exercer mes talents d'arcane au plus haut point, et ce ne sont pas quelques indigènes qui vont m'impressionner. Une mégère et son pédant de mari osent me jouer le coup du « Cessez de nous importuner, monsieur »... Je me métamorphose derechef en araignée géante pour faire hurler madame ; hélas, la bougresse a plus de sang froid qu'elle n'en a l'air, et l'apparition arachnide ne semble pas l'effrayer plus que ça. Je hausse les épaules – pardon, les pattes – et poursuis mon chemin. La métamorphose a encore atténué les effets de la beuverie, et les instructions de Slynt, conseiller de l'ombre du château Kosigan, qui m'a convoqué hier pour un entretien top secret, me reviennent en tête... Que dois-je faire, déjà ? Ah, oui : enquêter pour son compte au château d'Arcourt, et en profiter pour libérer l'une de mes anciennes conquêtes qui y a foiré sa mission d'espionnage, l'andouille. Confiez quelque chose aux femmes, et cela tourne aussitôt à la catastrophe. Tss tss... Heureusement que je suis là pour rectifier le tir.



Une petite ville tranquille... pour l'instant. Attendez que j'y ai fait mon tour de ronde.

MAIS ILS VONT ME LAISSER PARTIR, OUI ??

D'un claquement de doigts – pardon décidément, de griffes – je retrouve mon apparence habituelle, et me dirige d'un pas sinon ferme, du moins décidé, vers les hautes portes de sortie de la ville. J'invoque en passant Eros, mon familier préféré, un dragonnet vert qui n'aime que deux choses dans la vie : les femmes et l'alcool. Il faut dire que j'ai passé un sacré temps à le dresser : désormais, on fait la paire, tous les deux ! Tandis qu'Eros tente sa chance auprès d'une prostituée qui, heureusement pour elle, ne comprend pas un traître mot au draconique, je me fais aborder par différents passants qui semblent tous soucieux de me confier des missions. La râclée publique que j'ai collée à la dernière paysanne qui a osé me manquer de respect n'a pas découragé ces idiots... Allons, je prends sur moi pour écouter patiemment leurs demandes, sachant que je pourrai y récolter des informations, de l'or, voire de précieux artefacts... Une gamine a perdu sa môman : je réfrène mon envie de lui coller une bonne paire de baffes et de la planter là en apprenant que la mère en question est une jolie rouquine. Les rouquines me perdront, je l'ai toujours su...
Mais celle-là en valait le coup ! Un corps superbe, et une vraie mine d'informations... J'adore allier l'utile à l'agréable. Petit à petit j'en apprends davantage sur les intrigues en cours. Totalement dégrisé cette fois, je commence très sérieusement les investigations. La mission de Slynt attendra que j'aie sucé jusqu'à la moelle ce que peut m'apporter cette ville...



Eros, reviens ! Au pied ! N'embête pas la dame ! Scusez mdame, il est super mal élevé mon familier.



Plus ça va, plus je la trouve bizarrement fréquentée, cette ville.



Salut, msieur le garde. Vous me laissez passer ? Non, vraiment ? Sûr ? O.K., ça va chier...

EN ROUTE !

Lorsque j'estime avoir appris tout ce qu'il y avait à apprendre, je quitte la ville de Kosigan et pars pour le château d'Arcourt. Je profite de la route pour faire le point sur ce que je sais déjà des manigances politiques qui régissent la baronnie. Il me faudra jouer serré, mais l'enjeu est de taille et mérite que je mette à l'œuvre ma subtile intelligence (non, c'est pas la modestie qui m'étouffe... ça pose problème à quelqu'un ?) pour dénouer toutes les ficelles de cette intrigue. Je n'en sais pas encore suffisamment, il me faut ménager les différents camps politiques si je veux tirer au final mon épingle du jeu. Tandis que j'examine les panneaux d'indication pour repérer ma route – cela fait bien longtemps que j'ai quitté le pays, mes souvenirs ne sont plus très frais... – une troupe d'orques me tombe dessus ! Mais comment ces gros lourdauds s'y sont-ils pris pour se dissimuler derrière les buissons ? Peu importe, l'heure est à l'action, cette fois ça va chauffer. Quelques secondes à peine me sont nécessaires pour invoquer une puissante protection qui transforme ma chair en un roc des plus solides. Kizyviennent avec leurs grosses épées, je suis paré. Mouais. Quoique... Ce que je prenais pour une simple séance d'entraînement se révèle rapidement devenir une véritable lutte pour la vie. C'est qu'ils sont nombreux et solides, les bougres ! Mon précieux familier expire bientôt en un râle d'agonie et je sens ma protection qui s'émousse. J'ai épuisé toutes mes ressources en sorts offensifs, il ne me reste plus qu'à dégainer le grand arc magique que j'ai volé à je ne sais plus qui, à invoquer un sortilège de hâte, et à courir bêtement autour de mes ennemis le temps de les achever à coup de flèches. Oui, j'ai l'air un peu idiot, mais tant qu'aucune de mes conquêtes n'est présente pour s'en apercevoir, tout va bien. Les gardes qui patrouillent à la croisée des chemins me viennent enfin en renfort, et je n'ai plus qu'à récolter les maigres trésors que mes victimes ont laissés par terre avant de poursuivre mon chemin vers le château.



C'est mouaaa, la terrrible araignée géante ! Tremblez, mortels ! Euh, tremblez plus que ça...



J'étais prévenu, pourtant. Ma maman me l'a toujours dit : ma curiosité me perdra.

LES RÉCEPTIONS DE L'AMBASSADEUR...

Un individu du nom d'Indigo Montoya me cherche querelle à l'entrée de la ville : il a trouvé son homme ! Il est un peu tombé sur la tête, ce monsieur : il a dû picoler plus que moi, il me balance des répliques étranges, disant que j'ai tué son père et que je dois me préparer à mourir. Passons sur le mal de chien que j'ai à gagner ce duel, et sur les ruses de traître auxquelles il me faut recourir pour m'en sortir. Me voici enfin au château. Eeeh beh on pourra dire qu'ils ont mis le paquet sur l'ambiance, ici. Effets luminaires à foison, statues de marbre, fontaines de luxe, et jolies filles de bonne famille... La soirée s'annonce prometteuse. Je repère mon cousin Wrench dans un coin de la pièce : c'est auprès de lui que mon commanditaire m'envoie, il me faut lui confier un message. Je tâche d'en apprendre le plus possible sur son compte tout en lui en révélant le moins possible sur le mien. Wrench est bien embêté, il doit épouser une laide qu'il n'aime pas alors qu'il aimerait bien s'échapper avec une belle qu'il adore. Qu'à cela ne tienne, il suffit de demander ! Je me fais un plaisir de pousser sa promise au suicide – c'est vrai qu'elle est laide, à ne pas y croire – mais quand vient le temps de le rapprocher de sa belle, je préfère tenter de conquérir moi-même ce joli morceau. Passons sur les tenants politiques, que je ne vous révèlerai pas afin de préserver mes secrets – qui sait ? il pourrait vous passer

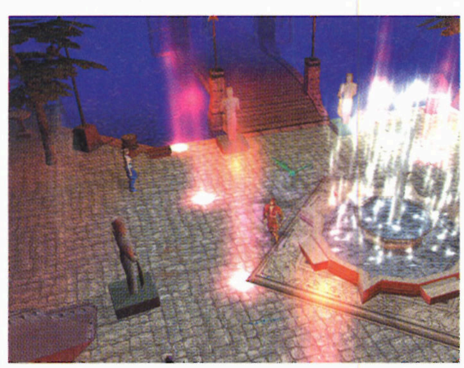


Je pauserais bien un peu avec ces dames, mais je sens qu'il va falloir que je parle au monsieur là-bas.




Waaaaaa une embuscade ! Ça commence à faire beaucoup d'ogres pour un seul homme.

J'en avais plein, des sorts d'invisibilité pour passer peinard. Mais je préfère la méthode bourrine.


L'entrée du château : le seigneur local est grand amateur d'effets de lumière.

par la tête de vouloir prendre ma place à votre tour ! – et sachez juste que plus la soirée avance, plus il me faut mettre toute ma ruse à l'œuvre pour me montrer à la hauteur de la complexité de l'intrigue. Hélas, mon vieux penchant me reprend à nouveau : content de mes premières heures au château, je me remets à boire plus que de raison... Jusqu'à ce que me revienne enfin à l'esprit la raison principale de ma présence ici : il me faut libérer la maladroite Alexandra, retenue quelque part dans les geôles. Plusieurs indices me laissent à croire que j'ai tout intérêt à accomplir ma mission discrètement. M'est égal ! Je n'ai jamais fait dans la finesse, et ce n'est pas aujourd'hui que cela va commencer, sans blague. Je me fraie à la force des sortilèges un chemin jusqu'aux prisons, et y libère l'espionne prisonnière, non sans avoir essayé de lui réclamer une récompense en nature pour mes loyaux services. Il me faudra quelques jours pour me remettre de la balafre que la sournoise me laisse en souvenir... Tant pis ! J'irai me consoler avec ma rouquine de Kosigan.

ZIHÈNDE

Si vous espérez que je vais vous dévoiler les ficelles par lesquelles je suis parvenu au terme de cette aventure, vous vous leurrez mes agneaux. Pourquoi ne pas vous donner directement le couteau pour m'égorger ou la corde pour me pendre, tant que vous y êtes ? Sachez juste qu'il me fallut exploiter toutes mes ressources, tous mes talents, et tout mon charme pour parvenir à mes fins... Le chemin fut parsemé d'embûches, de farouches adversaires et de jolies filles. Être bâtard à Korsigan, cela a finalement du bon ; mais si vous passez dans le coin, allez saluer l'aubergiste de ma part, je vous fiche mon billet qu'il se souviendra de moi...

Maoh

« Le bâtard de Kosigan » est un module pour NWN en français, réalisé par Fabien Cerutti, disponible sur nwvault.com

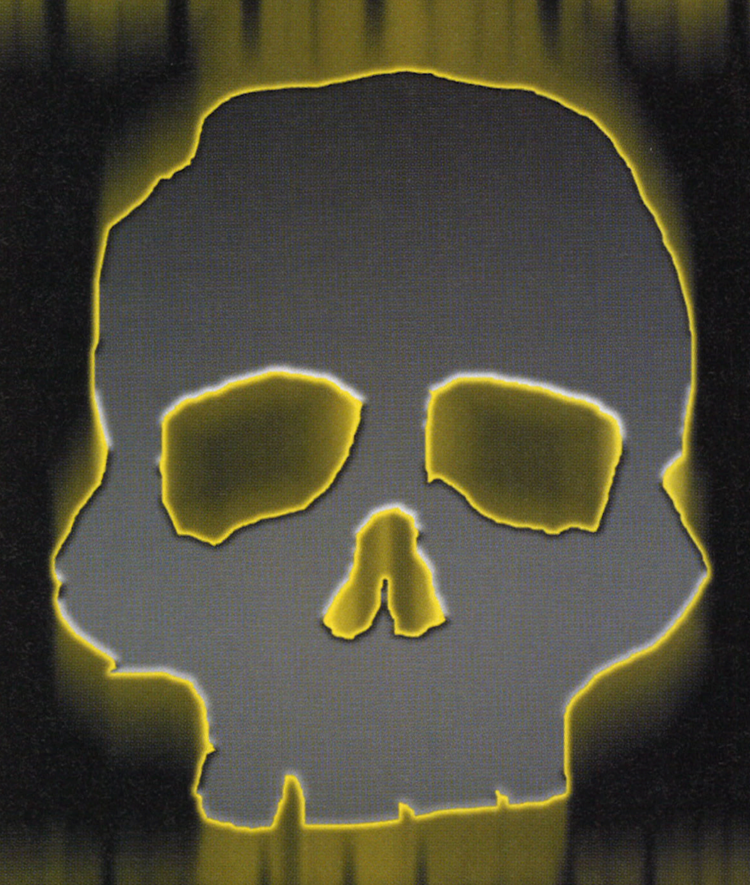

Fiesta party au casteul. Personne veut danser avec moi, snif... M'en fous, j'ai trouvé le bar.


Chouette, je me suis fait un nouveau pote. Allez Médor, attaque !


Houla. Y'a foule ici. Va falloir faire un sérieux ménage avant de pouvoir explorer la cave.


Au menu ce soir, friture d'araignées géantes. Faites bien gaffe à enlever les poils.

Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer
0 892 687 500
0,34 €/min
La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

Quoi de Neuf

par Caféine



Nimble V5

Ah les mini-PC… Après le succès fulgurant des Shuttle et autres boîtiers qui lui ont emboîté le pas, il n'est plus à prouver que ce créneau est rentable et répond à une véritable attente. Nimble Microsystems pousse le concept plus loin avec le Nimble V5. Cette société fondée en 1999 et basée à Boston sort des sentiers battus avec ce PC ultra-silencieux d'à peine 1 kg. Les spécifications feront vite comprendre aux amateurs éclairés qu'il n'est pas question de jouer à Flight Sim dessus : CPU VIA Nehemiah 733 MHz, 256 Mo de RAM DDR266, disque dur de 30 Go, affichage en 1280x1024 max avec la puce intégrée à la carte (VIA CLE266, qui utilise la mémoire du PC comme mémoire vidéo). Côté affichage, ça rame, vous êtes prévenu. La connectique est assez complète : 4 ports USB 2, 2 prises Ethernet 10/100, 4 connecteurs PS/2 et 2 VGA. Ce dernier point est important : la bestiole est livrée avec toute la connectique nécessaire pour pouvoir piloter à la fois le Nimble et votre PC principal avec une seule souris, un seul écran et un seul clavier. Le but est simple, faire de cette machine un PC silencieux, peu gourmand en électricité, connecté en permanence à Internet et servant, si besoin est, de passerelle aux autres PC de la maison. Aux États-Unis, Nimble commercialise la bête comme une sorte de vidéo phone de luxe (la webcam est en option), en mettant en avant la facilité d'utilisation avec MSN Messenger 6.x de Microsoft. Un bouton en façade permet de switcher rapidement du « gros » PC au Nimble. Soit, mais du coup, ça fait un peu cher la conversation, vu le prix carrément prohibitif de ce produit. Car pour être réellement rentable, le Nimble aurait dû disposer de bien plus d'options. Dépourvu de sortie vidéo, d'une sortie audio numérique et de FireWire, ce mini-PC se retrouve cantonné aux rôles de routeur et boîte à téléchargement de luxe. Autant se monter un vrai mini-PC, qui remplira bien plus de fonctions pour un prix global qui peut même être inférieur. Surtout qu'il faut rajouter au Nimble un lecteur de CD ou DVD USB pour pouvoir réinstaller Windows en cas de pépin. Du coup, peu de gens trouveront une utilité justifiant le prix d'achat de ce produit.

Fabricant : Nimble Microsystems Inc.
Site Web : **www.nimblev5.com**
Prix : environ 700 euros TTC avec Windows XP Home Edition

Logitech Cordless Optical Mouse et Optical Mouse Plus pour Notebooks

Dans la série « mais c'est trop pratique, j'aurais dû y penser avant », ces deux souris sont surpuissantes. La première est un mulot optique sans fil pour portable. Le récepteur est un petit bâtonnet USB. On branche, on met les piles, on clique sur « connect » et ça marche. Le tout est même livré avec une petite pochette de rangement. L'autre, optique et filaire, est plus petite et donc pratique pour les voyageurs. Elle dispose d'une rainure à sa base pour enrouler facilement son câble USB, le connecteur venant s'accrocher sous la bestiole. Malin. Légère et très agréable à utiliser, elle concurrence sans complexe l'excellente souris pour notebook de Microsoft. En prime, les deux disposent de capteurs optiques suffisamment véloces pour jouer. Du très bon boulot que les allergiques aux touchpads apprécieront.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.com**
Prix : environ 40 euros TTC et 30 euros TTC





Logitech MX510

Petite sœur de l'excellente MX500, cette MX510 prouve une fois de plus le savoir-faire de Logitech en matière de souris optiques. Le changement le plus visible est d'ordre cosmétique. Ce modèle est habillé d'une coque bleue du plus bel effet (elle semble exister aussi en rouge mais c'était une série limitée apparemment). Pour le reste, c'est du connu et déjà approuvé : forme ergonomique (à condition d'être droitier), 8 boutons (dont un seul mal placé) et précision sans failles du capteur laser. Ce dernier est 23 % plus précis que celui de la MX500. Pas révolutionnaire donc, mais les amateurs de FPS rapides apprécieront le changement. Sur Urban Terror, moi j'ai eu d'un coup le feu sacré au snipe et ça c'est toujours bon signe vu que malheureusement, c'est pas tous les jours le cas... La bonne nouvelle vient des drivers, enfin potables, qui ne bloquent plus les boutons supplémentaires dans les jeux (ne rêvez pas quand même, tous ne sont pas assignables facilement). Capable de se connecter en USB ou PS/2, la MX510 est certainement ce qui se fait de mieux actuellement en souris filaire pour les joueurs et les bosseurs.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.COM**
PRIX : ENVIRON 45 EUROS TTC



Altec Lansing MX5021

À chaque fois que je reçois de nouvelles enceintes à tester, Bishop s'approche un peu plus de l'arrêt cardiaque. Et ça ne va pas s'arranger avec les derniers bébés d'Altec Lansing : déjà, rien que par la taille, le kit en impose (40 cm pour le sub, prévoyez la place). Malgré un modeste 25 Watts RMS pour les satellites et 50 pour le caisson, ce kit en a dans le ventre : poussé à plein volume, il diffuse un son clair et d'une puissance qui surprend au regard de ses spécifications. En dehors des basses, un peu trop « artificielles » à mon goût, pas de doutes, c'est du bon son. Le MX5021 dispose du classique boîtier de contrôle pour le réglage volume/basses/aigus et se paie même le luxe d'une télécommande sans fil. Malheureusement, la réactivité de cette dernière est un poil aléatoire et l'on se surprend souvent à booster le volume à fond d'une simple pression. Dommage. Autre petit reproche : les satellites ont une assise de petite surface et leur stabilité laisse du coup un peu à désirer. Un choc sur le bureau et les voilà qui vacillent dangereusement. Hormis ces petits soucis pas bien graves, ce kit MX5021 se révèle excellent et fera même le bonheur des amateurs de musique.

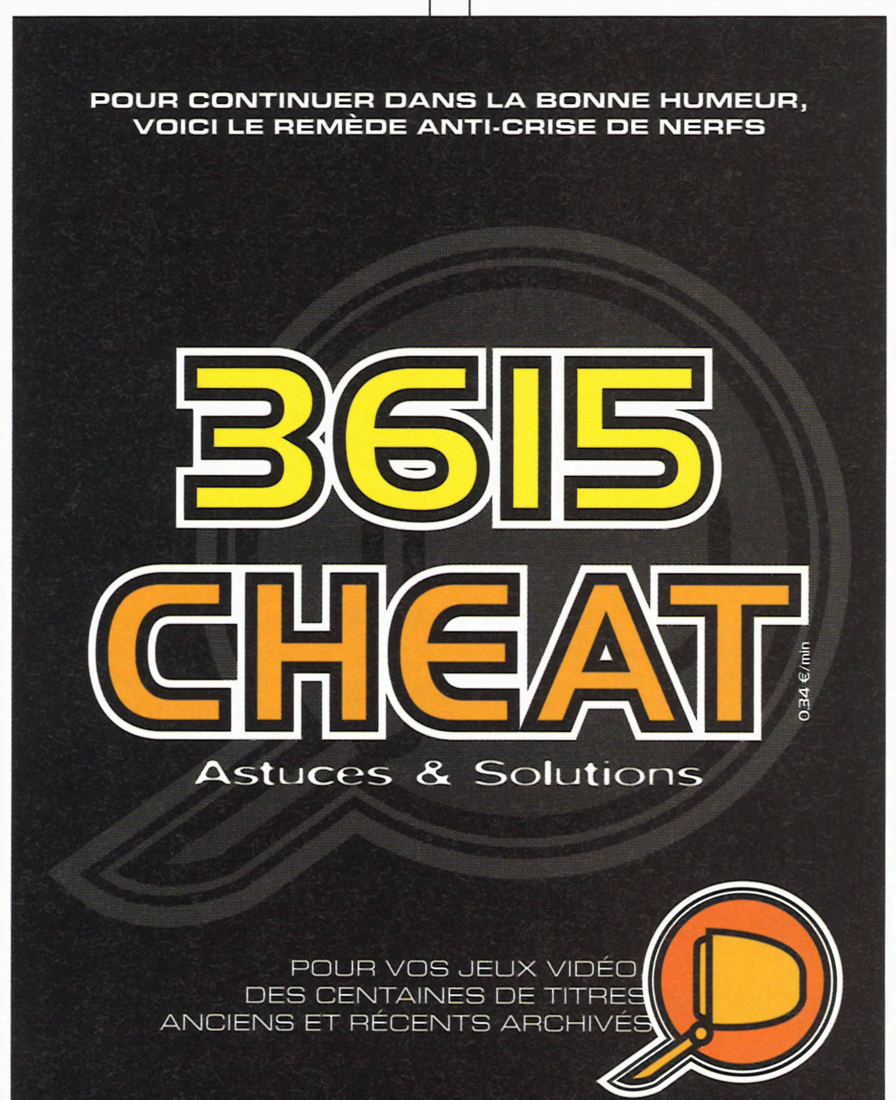
FABRICANT : ALTEC LANSING
SITE WEB : **WWW.ALTECLANSING.COM**
PRIX : ENVIRON 220 EUROS TTC

Razer Viper

Dernier bébé de la marque préférée des hardcores fraggeurs, ce modèle optique est taillé pour la compétition. Capteur laser haut de gamme (1000 cpi max, votre pointeur traverse un écran de 1600x1200 alors que la souris parcourt 1,5 cm), bandes antidérapantes en caoutchouc sur les côtés, prise en main parfaite pour droitiers et gauchers, patins en téflon qui glissent parfaitement... On sent le produit de pro. Même le driver est un modèle du genre, avec son interface design et la possibilité de régler des trucs de fous genre la sensibilité des axes X et Y de manière indépendante. Manque de bol, y a des cafouillages impardonnables. Déjà la forme ne plaira pas à tout le monde, il faut le préciser. Ensuite, la roulette est crispante. Malgré sa tonne de réglages, elle est d'une précision catastrophique, ce qui pourrit vos efforts pour changer d'arme rapidement. Ce problème et le fait qu'elle ne dispose que des deux boutons de base limitent sérieusement son intérêt. Même les joueurs ont droit à un simple bouton « back » lorsqu'ils se détendent sur le Web...

FABRICANT : RAZER
SITE WEB : **WWW.RAZERZONE.COM**
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC





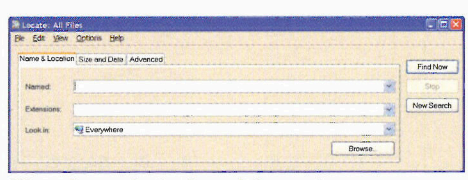
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

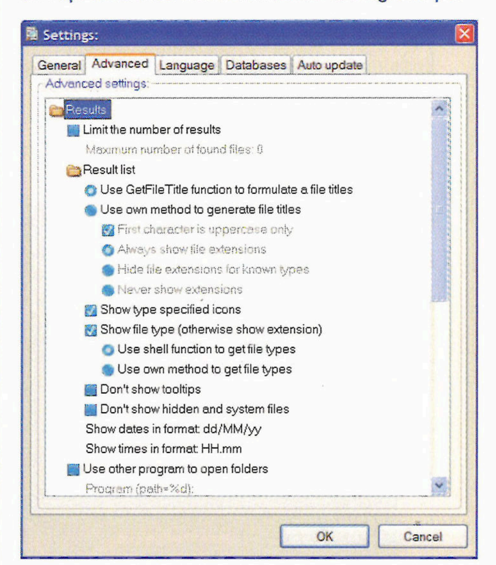
Ce mois-ci encore, je vous ai dégoté quelques petites perles méconnues, des logiciels indispensables que l'on avait oubliés et d'autres dont les versions précédentes laissaient franchement à désirer. Mention spéciale à Ethereal qui vous évitera quelques arrachages de cheveux lors de vos jeux en réseau. Les développeurs sont en forme, et c'est tant mieux.

Locate

Depuis Windows 2000, Microsoft a introduit un service optionnel, capable de scruter vos disques durs afin de rendre vos recherches plus rapides. Une bonne initiative qui réduit de manière assez efficace le temps des requêtes. Locate utilise un principe quelque peu similaire en reprenant les fonctionnalités du logiciel portant le même nom sous Linux. Tournant en tâche de fond, il va scanner vos disques afin de créer une base de données de vos fichiers. On peut ensuite y faire des recherches, dont les résultats s'afficheront de manière instantanée. L'auteur a été jusqu'à optimiser la détermination du type des fichiers en fonction de l'extension, faisant passer la recherche accélérée sous Windows pour une usine à gaz : deux secondes suffisent en moyenne pour scruter une base de données de plus de 200 Go. Seul reproche, il ne permet pas la recherche dans le contenu des fichiers. C'est parfois bien pratique mais autrement plus coûteux en temps. Son efficacité redoutable compense largement ce petit manque. Purement indispensable.



L'interface principale ne fait pas dans l'originalité. C'est quand même mieux qu'un petit chien qui nous demande ce que l'on veut faire, non ?



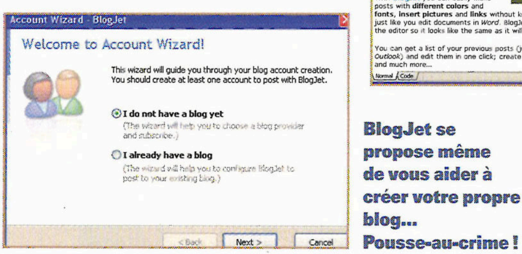
En sus d'une palanquée d'options, Locate est capable de travailler sur plusieurs bases de données. Pratique pour cataloguer des volumes distants.

- VERSION : 3.0
- ÉDITEUR : Janne Huttunen
- LICENCE : Freeware
- URL : www.uku.fi/~jmhuttun/english/softwares.shtml

Blogjet

L'invention des blogs aura permis à chacun d'exprimer facilement son avis sur le Net. Même ceux qui n'ont rien d'intéressant à dire. Enfin, je caricature, il y a aussi des gens pas trop bêtes qui pratiquent : certains membres de la rédac' ont même été surpris en flagrant délit de bloguage à leurs heures perdues, entre deux parties de World of Warcraft. Les outils de création de blog disposent tous de leurs propres éditeurs en ligne, plus ou moins conviviaux. Ils nécessitent pour la plupart une connaissance de l'HTML ou d'un autre langage afin d'effectuer les opérations « complexes » comme l'insertion d'image. Que ceux qui ne maîtrisent pas les balises sur le bout des doigts se rassurent, BlogJet vient à votre rescousse. L'idée est simple : un éditeur sous Windows permet de créer ses billets d'humeurs via une interface WYSIWYG. Une fois la saisie terminée, il est capable de les mettre en ligne automatiquement via HTTP ou FTP. Si je rajoute en plus que l'outil est compatible avec les portails les plus courants tels Blogger, b2, ou Blogware, il n'y a pas grand-chose à jeter. Actuellement en bêta-test, BlogJet est pour l'instant gratuit alors profitons-en.

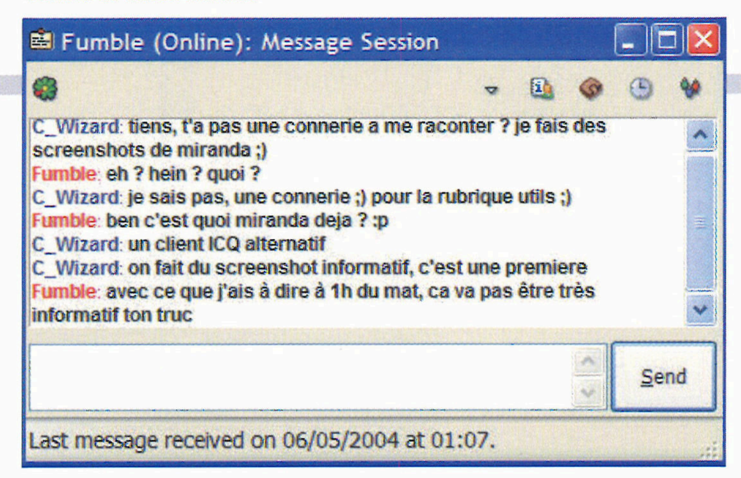
L'interface permet d'ajouter des images. Un petit chat, comme c'est mimi...



BlogJet se propose même de vous aider à créer votre propre blog... Pousse-au-crime !

- VERSION : 1.0.0.16 beta
- ÉDITEUR : DiFolders Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.blogjet.com

Session de travail intense.



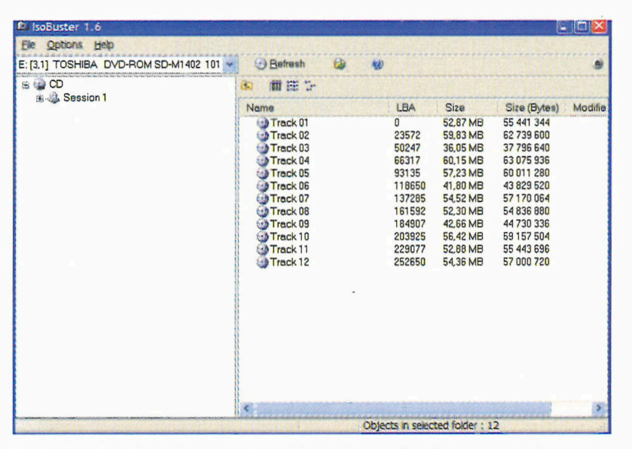
Miranda IM

Les dernières versions des logiciels de messagerie instantanée partent un peu dans tout les sens. À force d'ajouter des fonctionnalités dont personne ne se sert, on se retrouve avec des mastodontes lents et buggés. La version 4 Xtra d'ICQ en est le meilleur exemple et même la version Light censée réconcilier les puristes avec le logiciel se complexifie inutilement de version en version. Sans parler de la pub intrusive qui pourrit votre écran... Certaines alternatives existent déjà, la plus connue étant Trillian. Le monde merveilleux de l'open source propose sa solution avec Miranda, un client alternatif capable de se connecter à de multiples réseaux. Au programme on trouve ICQ, MSN, AIM, Yahoo!, Jabber et même un support d'IRC. De nombreux plugins sont disponibles pour étendre les fonctionnalités, comme l'envoi de SMS, la récupération de fils d'informations RSS ou même la visualisation des prévisions météo. L'import des listes de contacts est automatique pour les réseaux qui le supportent comme ICQ et MSN, ce qui ne gâche rien. On retrouve les fonctionnalités les plus utiles comme les transferts de fichiers, le classement des utilisateurs par groupes et même la possibilité de bloquer certains types d'événements pour chaque utilisateur. Les derniers sceptiques se laisseront convaincre par la gestion unifiée des statuts, d'une simplicité bienvenue. Fonctionnel et léger, il remplace agréablement les dernières versions des mastodontes avec une compatibilité totale et il simplifiera la vie de ceux dont les contacts s'éparpillent sur plusieurs réseaux. Un petit bijou qui renvoie la version gratuite de Trillian aux oubliettes.

- VERSION : 0.3.3.1
- ÉDITEUR : Miranda
- LICENCE : Freeware
- URL : http://miranda-icq.sourceforge.net/



Le thème par défaut de Miranda n'a rien de révolutionnaire. Fort heureusement, beaucoup de skins sont déjà disponibles en téléchargement.

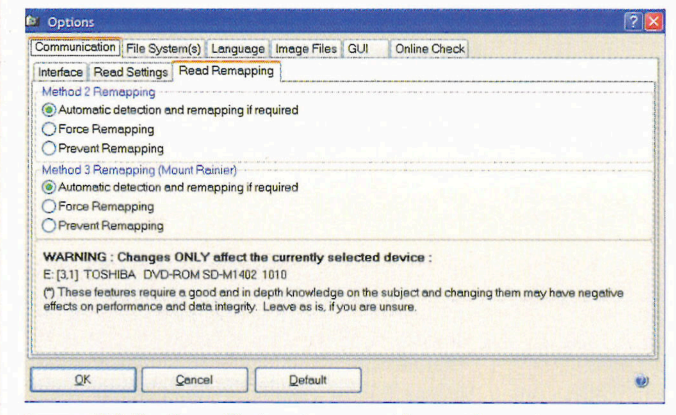


Tentative de récupération d'un CD audio rayé qui ne passe plus dans ma platine. Succès.

IsoBuster

Lorsque l'on nous a présenté les CD-Rom au début des années 90, un des arguments principaux était la grande fiabilité du média et sa capacité à conserver les données pendant plus de 70 ans. Ça c'est la théorie, car qui n'a jamais eu de problèmes pour relire de vieux CD-Rom rayés, abîmés, ou encore dont la colle a fondu ? J'ai même des boîtiers de CD audio dont le plastique a fondu sur le média (vive les digipack). Un problème qui n'a fait qu'empirer avec les média inscriptibles dont le substrat est bien moins stable que celui des disques pressés. IsoBuster est capable d'accéder à vos médias abîmés en contournant la gestion de fichiers de Windows. Cette petite perle utilise ses propres algorithmes de correction d'erreurs afin de récupérer tout ou partie de vos fichiers. Compatibles avec toutes les variantes de CD et de DVD imaginables, il gère les multiples sessions, y compris celles dont la gravure n'était pas terminée.
Et dans le cas où il est capable d'extraire la totalité des informations, il est possible de recréer un fichier .ISO que l'on pourra regraver directement. Bien que payante, la version bridée ne limite que quelques fonctions dont on aura rarement l'utilité, comme des algorithmes de réparation pour les sessions UDF. Un outil puissant qui vous sortira de plus d'une galère.

- VERSION : 1.6
- ÉDITEUR : Smart Projects
- LICENCE : Shareware
- URL : www.smart-projects.net/



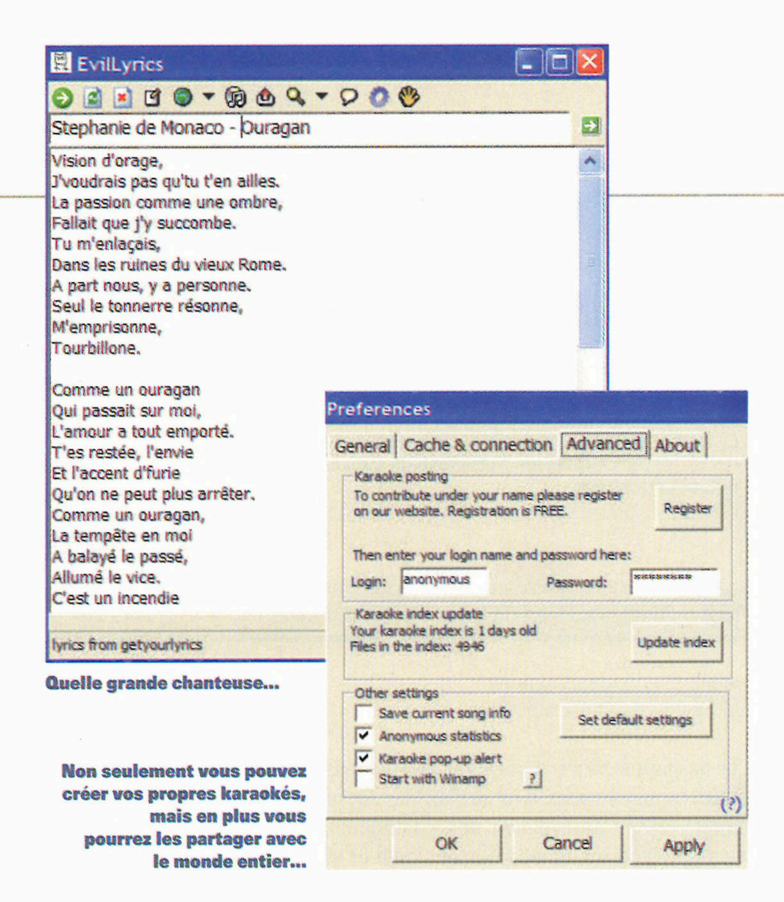
La quantité d'options offerte est purement impressionnante. On n'y comprend pas forcément grand-chose, mais tant que ça marche...



EvilLyrics

Écouter de la musique, c'est bien, mais en comprendre les paroles, c'est encore mieux. Entre les langues étrangères, les accents à couper au couteau et ceux qui avalent leurs mots, difficile de tout piger à l'oreille. EvilLyrics s'attaque au problème. S'interfaçant avec votre lecteur multimédia préféré, il va chercher sur le Web les paroles des titres que vous êtes en train d'écouter. Vous allez me dire que c'est un truc de feignant, qu'on fait aussi bien à la main avec Google. Que nenni ! EvilLyrics rajoute quelques petites fonctionnalités en plus, à commencer par l'indispensable karaoké histoire d'apprendre à être ridicule chez soi, seul ou entre amis. Il est également possible en un clic de rechercher le reste des paroles de l'album ou une photo du livret. Côté compatibilité, EvilLyrics vise large avec Winamp, Windows Media Player, MusicMatch, l'excellent FooBar, RealPlayer, QCD et bien entendu l'indispensable iTunes, dont la toute fraîche version 4.5 prend en charge le format WMA. Les amoureux de la musique apprécieront.

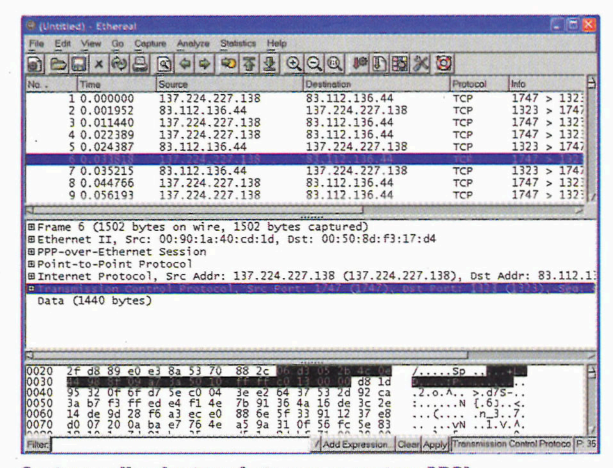
- **VERSION : 0.1.7**
- **ÉDITEUR : EvilLabs**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.evillabs.sk/evillyrics/index.php**



Quelle grande chanteuse...

Non seulement vous pouvez créer vos propres karaokés, mais en plus vous pourrez les partager avec le monde entier...

Ethereal



Capture en live des transferts vers un routeur ADSL.

Ceux qui pratiquent régulièrement les LAN-parties savent que réseau est synonyme de souffrances avec ses collisions de paquets, les fuites de trafic, les serveurs DHCP renégats et toutes les autres joyeusetés qui parsèment ces week-ends de compétition intense. Pour lutter efficacement contre ces problèmes, il faut être muni des bons outils. Ethereal fait référence dans le domaine : capable d'analyser les flux de communications à n'importe quel endroit du réseau, ce logiciel permet de diagnostiquer les conflits rapidement pour trouver la cause des lenteurs. La liste des protocoles qu'il est capable d'interpréter est purement hallucinante et l'on peut créer des filtres pour vérifier les types de connexions utilisés. Pratique lorsque l'on partage une connexion Internet à 150. Un outil qui ne servira certes pas tous les jours mais qui vous rendra de grands services dans les situations les plus critiques. Hop, direct dans la trousse à outils de secours.

- **VERSION : 0.9.14**
- **ÉDITEUR : Gerald Combs**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.ethereal.com/**

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0 RC1
Zoom Player Pro 3.3
WMP 9

• Lecteurs audio :
Winamp 5.02
WMP 9
iTunes 4.2.0.72

• Mailreaders :
Outlook 2003
Eudora 6.02
Mozilla Thunderbird 0.6

• NewsReader :
40tude Dialog 2.0.10.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

• Pagers Internet :
Trillian Pro 2.0
ICQ 2003b
MSN 6.2

• Anti-lourds :
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.52b2
POPFile 0.20.1

• Downloaders :
FlashGet 1.40

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.04.59
StyleXP 2.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP

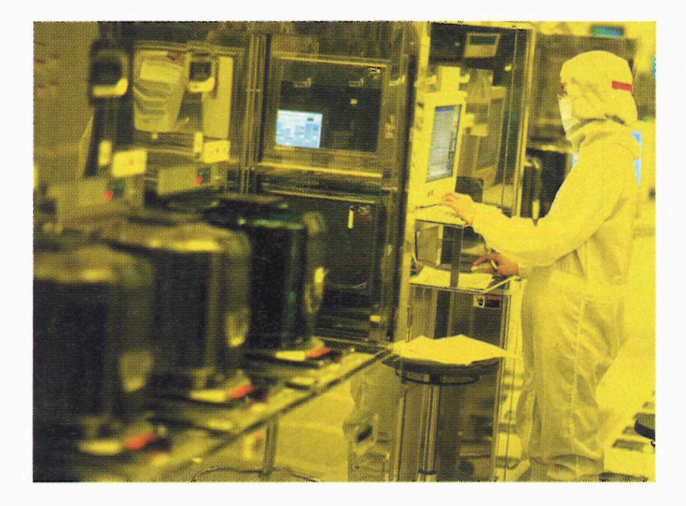
• Browsers Web :
NNetcaptor 7.5.0
Mozilla Firefox 0.8
Crazy Browser 1.05

• Browsers d'images :
ACDsee 6.02
Xnview 1.66

• Tweakers :
X-Setup Pro 6.5b1
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5



Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...
3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC



Rires jaunes

Lorsque nVidia avait annoncé que son 6800 Ultra serait gravé chez IBM, certains prédisaient une année difficile à TSMC, partenaire fondeur de VIA et ATI entre autres. L'année a surtout été difficile pour leurs comptables, parce qu'avec 332 % de bénéfices en plus en 2003, on ne peut pas dire que le géant taïwanais ait beaucoup souffert. Ironie du sort, on dit même que le déserteur aurait échantillonné son 6800 chez le fondeur taïwanais, avec une technologie de gravure plus élaborée que chez IBM. Quand on compare les fréquences respectives des nouvelles puces graphiques des deux compères, on comprend que l'escapade de l'Américain n'a pas été aussi fructueuse qu'il l'espérait. Alors, nVidia à la recherche d'un autre fondeur ? Non, ils auraient déjà trouvé. À partir de 2006, le papa des GeForce projette de se lier à ni plus ni moins qu'AMD, par le biais de la future Fab 36 de Dresde en Allemagne. On espérera pour eux que l'usine aura un meilleur débit que celle qui produit actuellement les Athlon 64.

FutureMark tente de se racheter

Si 3D Mark 2001 était une référence, on ne peut pas dire que la version 2003 ait fait l'unanimité. Le fond de la controverse tient au fait que l'application de FutureMark utilise des shaders pré-compilés, que certains pilotes peu scrupuleux remplacent pour cacher les faiblesses des architectures. En phase avec les technologies disponibles à sa sortie, la version 2003 est aujourd'hui larguée : la plupart des jeux utilisent désormais HLSL, le compilateur de shaders à la volée de Microsoft qui optimise le code automatiquement en fonction de la carte graphique utilisée. FutureMark annonçait déjà depuis quelque temps travailler sur une mise à jour de son bench utilisant cette technologie. Histoire de tourner une page déjà bien douloureuse (et qui continue de s'allonger, voir le comparatif X800XT/GF 6800 Ultra), FutureMark tire définitivement un trait sur la version 2003 et proposera d'ici quelques mois un tout nouveau bench, originalement baptisé 3D Mark 2004. Cette version permettra-t-elle aux développeurs de retrouver un peu de crédibilité ? Rien n'est moins sûr.

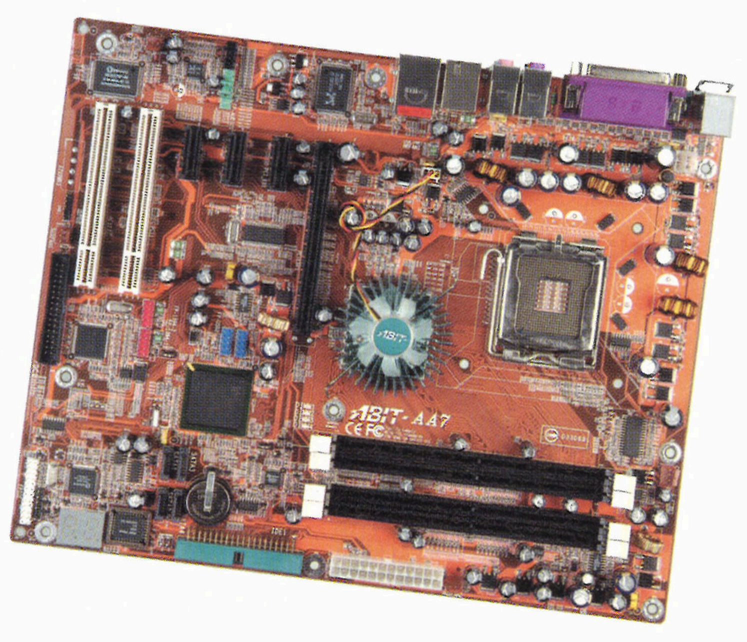
Édito

J'ai une seule idole dans la vie, le grand MacGyver. Sa capacité à construire une bombe thermonucléaire avec un trombone et deux élastiques m'a toujours fasciné. Alors pour vous ce mois-ci, j'ai sorti le couteau suisse USB pour faire mon MacGyver du matos, allant jusqu'à récupérer des infos au pays des caribous, au mépris du danger. Carrément.

Par C_Wiz

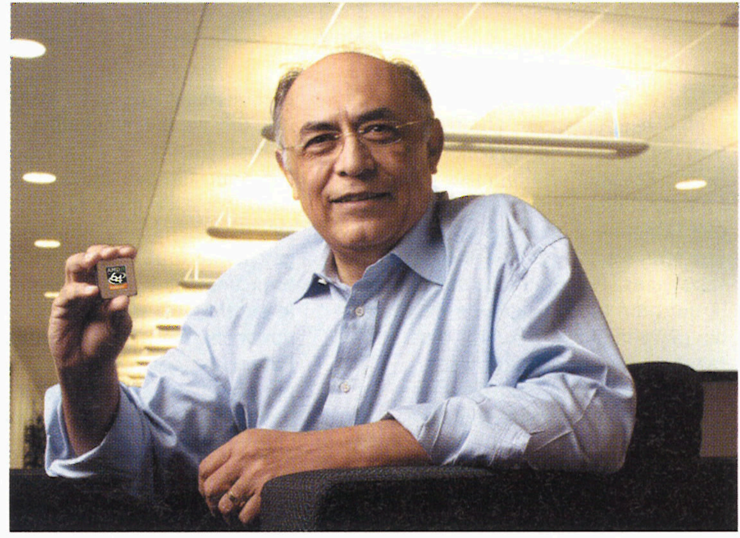


Intel pense à votre bien-être

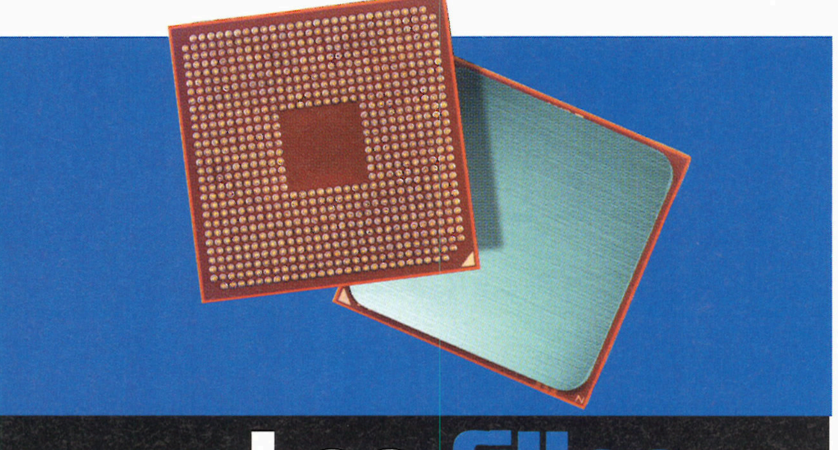


Il y a parfois des initiatives douloureuses à prendre et il faut savoir les saluer. Intel tire un trait sur le support de Windows 98 et de Windows Me pour ses futurs chipsets i915 et i925. Ajouter la gestion du PCI Express aux deux reliques de Microsoft serait loin d'être aisé. Ce n'est pas une première, certains constructeurs de cartes mère avaient déjà commencé à abandonner le support de ces OS. C'était le cas d'Abit avec les IT7-MAX par exemple. Reste à voir ce que compte faire VIA, on sait que le Taïwanais prend un malin plaisir à titiller Intel là où ça fait mal. Pour rappel leurs futurs chipsets géreront à la fois l'AGP et le PCI Express, contrairement aux puces du géant américain. Le Taïwanais est taquin, il faut le savoir.

Vous m'en mettrez deux douzaines

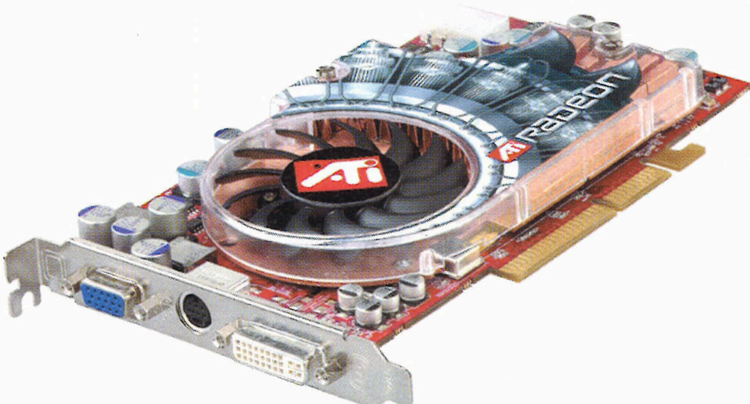


Avec l'HyperThreading, Intel a commencé à montrer au grand public qu'avoir deux processeurs, même si ça n'accélère pas l'Internet multimédia interactif, c'est quand même top moumoute. Le géant de Santa Clara en a surtout profité pour jauger l'attrait d'éventuelles solutions multi core, c'est-à-dire avec deux processeurs physiques dans le même package. Le changement de nom à la BMW des Pentium 4 n'est d'ailleurs pas du tout étranger à la chose et serait là pour aider les acheteurs à repérer les produits haut de gamme qui disposeront de cette technologie. Le premier CPU de ce style est affublé du nom de code Jonah pour le moment, et on l'attend pour fin 2005. AMD ne sera pas en reste, puisque leur toujours souriant patron Hector a lancé sa petite bombe : le multi core arrive sur les Opteron dès l'année prochaine et sans changer de socket, histoire de rester compatible avec toutes les cartes mère actuelles. J'en vois déjà qui regrettent un peu moins d'avoir vendu un rein pour se payer un Athlon FX.



Les filles y sont si jolies

Si Intel a quelques problèmes pour sortir ses nouvelles plates-formes, du côté d'AMD, on fait face à un problème de cohérence de gamme. Quand on voit le gouffre de performances qui sépare les Athlon XP des versions 64, on comprend l'embarras du fondeur. L'introduction des nouveaux modèles 3000+ et 2800+ était un pas dans le bon sens, mais la barrière du prix pose encore problème à ceux qui ne veulent pas mettre plus de 150 euros dans un processeur. AMD a décidé de sonner une bonne fois pour toute le glas du socket 462, l'Américain va introduire à l'automne une déclinaison de l'Athlon 64 dénommée Paris. Affublés de seulement 256 Ko de cache, ces processeurs utiliseront les nouveaux cores d'AMD, dépourvus des instructions 64 bits. Et surprise, au moment où le socket 939 devient la nouvelle star, c'est sur le socket 754 qu'ils viendront se poser. La raison : ces cartes mère coûtent tout simplement moins cher à fabriquer. Il n'y a pas de petites économies.



Mise au placard

Avec la sortie des Radeon X800 Pro et XT, ATI en profite pour faire le ménage dans sa gamme de produits. La première carte à passer à la trappe est la 9800 XT. Trop chère, celle qui a servi de vitrine aux mangeurs de caribous voit sa place subtilisée par la X800 Pro. Les 9800 et 9800 Pro qui se sont écoulées comme des petits pains depuis leurs baisses de prix vont continuer à être disponibles jusqu'à cet été, en attendant la sortie du X800 SE, version bridée à 8 pipelines des nouveaux chips du canadien. Quant à une nouvelle baisse de prix des 9800, rien d'officiel, mais certains constructeurs murmurent qu'elles pourraient se rapprocher du seuil psychologique des 150 euros. On les prend au mot.

Mensonges en série

Si le Serial ATA met tant de temps à remplacer son grand frère (où sont les lecteurs de DVD Serial ATA ?) (ndlr : j'ai bien une réponse mais...), c'est peut-être tout simplement parce que la norme n'était pas au niveau des attentes. Ni des spécifications supposées. Perso, je cherche encore le hot plug et la possibilité de chaîner les périphériques. D'autant plus rageant quand on avait vu les démonstrations tourner deux ans auparavant. Mes vœux vont être partiellement exaucés : la norme Serial ATA 300 vient d'être ratifiée et va enfin pouvoir justifier la notion de série dans son nom. Chaque canal est en effet susceptible de gérer jusqu'à 128 périphériques. D'un seul coup, ça change tout. Pour ce qui est du branchement à chaud, on repassera car le support est toujours défini comme optionnel. On ne peut pas tout avoir. Patience cependant, les premiers périphériques compatibles ne sont pas attendus avant la fin de l'année.

Petit, lent, mais malin

Une petite start-up californienne totalement inconnue vient d'annoncer le premier processeur capable de se reprogrammer à la volée. Cette puce d'un nouveau genre combine une architecture RISC (jeu d'instruction réduit) à une surcouche reprogrammable. Bien entendu comme toutes les start-up, ils en rajoutent un peu : si le chip est bien capable de gérer de nouvelles instructions, c'est au niveau du compilateur que la magie opère. Il détermine les instructions qui pourraient améliorer les performances et reconfigure le processeur. Certains traitements vidéo, habituellement réservés à des chips spécialisés comme des DSP (processeurs de traitement du signal) peuvent être ainsi exécutés beaucoup plus rapidement. Culminant à 300 MHz, le S5000 de Stretch ne va pas remplacer les Pentium 4, mais il pourrait trouver sa place sur des cartes périphériques dès cette année.

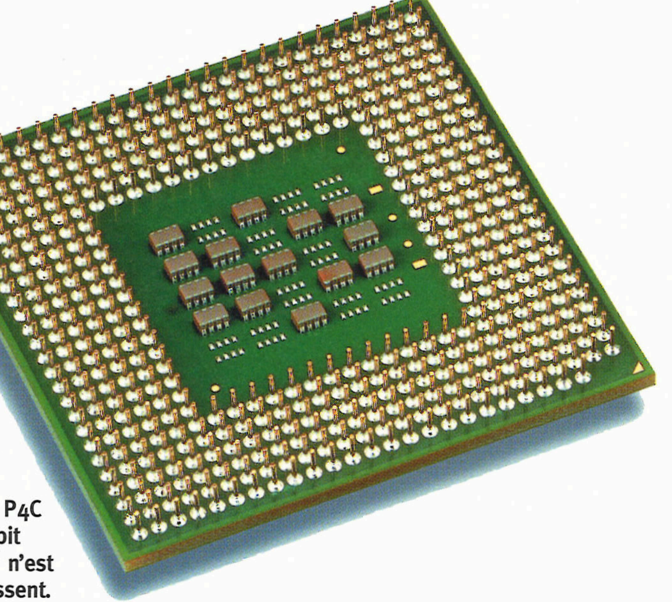


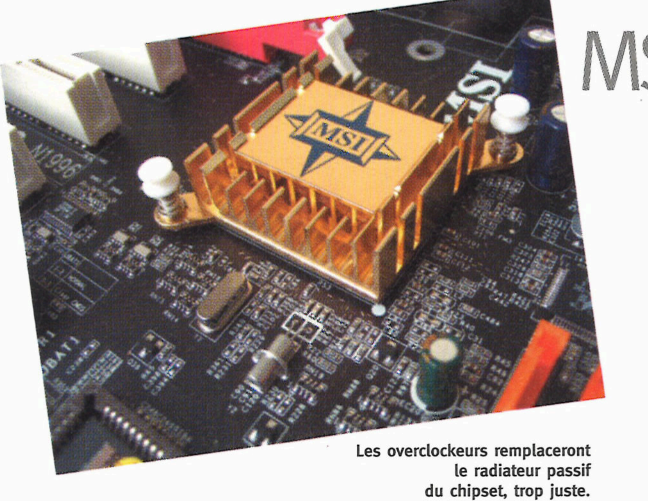




Un cafard dans la soupe

Les mois passent et les nouvelles plates-formes d'Intel se font toujours attendre. Le géant de Santa Clara doit en effet lancer deux nouveaux chipsets, les i915 et i925, qui apporteront le support de la DDR2, du PCI Express et surtout du nouveau socket 775. Vous commencez à le savoir, vu que je vous en parle depuis le mois de mars. Ces chipsets ont été de nouveau retardés et l'on parle de fin juin pour l'i915. Pour ce qui est de l'élitiste i925, il faudra attendre l'été. Ça finit en septembre l'été, ça laisse un peu de marge à Intel qui a découvert en dernière minute un bug empêchant le fonctionnement des cartes mère avec de la mémoire ECC, gérant la correction d'erreur. Après avoir pensé à lancer le chipset sans cette fonctionnalité (ce qui a fait grincer quelques dents), Intel est revenu à la table à dessin, repoussant un peu plus le lancement de cette plate-forme. Du côté des « Prescott » de seconde génération, Intel semble avoir avancé en réduisant les problèmes de surchauffe. Les P4C ont donc encore un peu de répit devant eux. Ça tombe bien, on n'est pas très pressé qu'ils disparaissent.

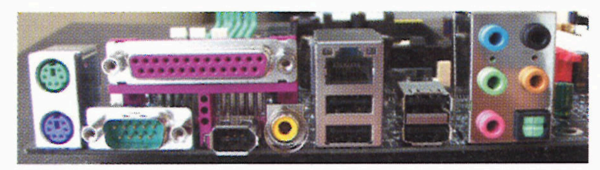




Les overclockeurs remplaceront le radiateur passif du chipset, trop juste.

MSI K8N Neo Platinium Edition

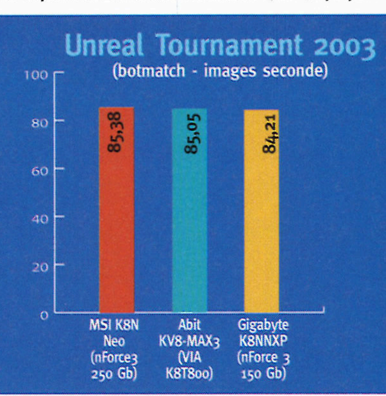
L'Athlon 64 a trouvé son carrosse



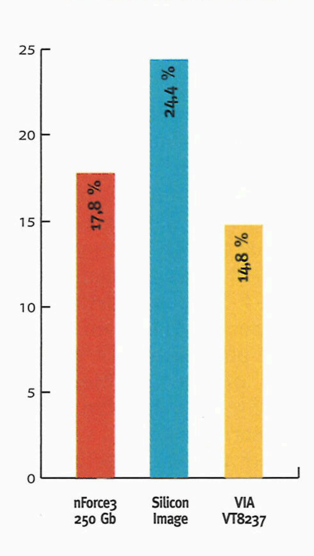
Quatre ports USB 2 et un port Firewire s'ajoutent aux traditionnels série, parallèle et PS/2. Notez la présence de deux connecteurs S/PDIF, optique et coaxial.

Cela devient une habitude dès qu'un nouveau chipset pointe le bout de son nez, MSI est le premier à dégainer sa carte mère. Remarquez, vu l'attente autour du nouveau nForce3 250 Gb, on comprend facilement l'empressement du Taïwanais. Alors, enfin la carte mère Athlon 64 que les joueurs attendaient ?

C_wiz



Utilisation CPU en Serial ATA RAID



Tests réalisés avec un Athlon 64 3400+

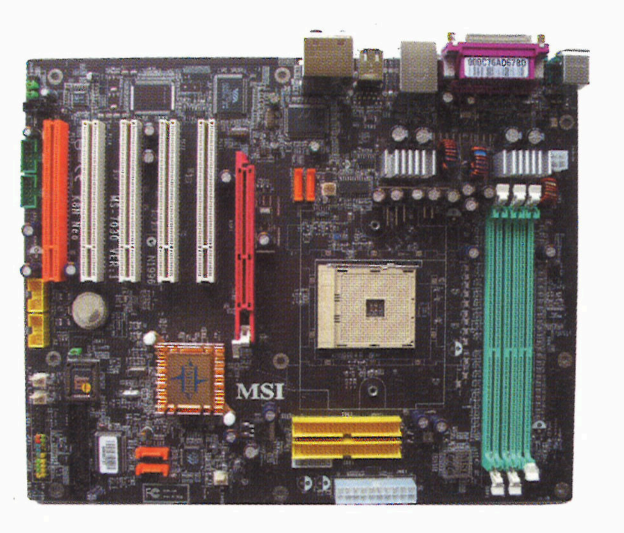
En intégrant le contrôleur mémoire au sein de ses processeurs, AMD a contraint les fabricants de chipsets à trouver de nouveaux arguments pour se départager. Exit donc la course aux performances, désormais on se bat à coups de fonctionnalités.

Elle n'est pas rouge !

Avec la K8N Neo, les ingénieurs de MSI ont fait de gros efforts sur le design. Et pas que sur le choix de la couleur : l'emplacement autour du processeur est complètement dégagé, laissant de la place aux dissipateurs les plus volumineux. On appréciera aussi les petits radiateurs qui entourent les MOSFETS (les composants qui gèrent l'alimentation de la carte). Le positionnement des connecteurs Serial ATA est bien inspiré, avec deux ports en haut et en bas de la carte. Seul bémol, le refroidissement du chipset qui est de type passif. Pas d'instabilité à signaler, mais on évitera de mettre le doigt dessus. MSI a utilisé toutes les possibilités du nForce3 250 Gb, à savoir le contrôleur Gigabit Ethernet et les quatre ports Serial ATA. Pour le son, on retrouve la version 7.1 du chip Realtek et côté Firewire, la traditionnelle puce de VIA. Mention spéciale pour la présence d'un connecteur S/PDIF coaxial. Au niveau des performances, la carte s'en tire très bien, y compris dans les jeux grâce à un pilote AGP particulièrement optimisé.

En apesanteur

Mes tentatives d'overclocking avec les nouvelles puces d'AMD n'avaient jamais rien donné. La K8N Neo est la première carte à offrir des résultats probants avec une fréquence de bus stable à 240 MHz. Du jamais vu sur un Athlon 64. Ceux qui n'aiment pas mettre les mains dans le cambouis apprécieront la technologie d'overclocking dynamique CoreCell. L'idée est de pousser la fréquence du processeur lorsque la machine tourne à plein régime. Hérésie pour les uns, façon de booster en délicatesse sa machine pour les autres, chacun choisira sa méthode préférée. Cumulant périphériques, performances, et fonctionnalités avancées, la MSI K8N Neo est une réussite tant par le choix de son chipset que par sa réalisation sans failles.





ATI X800 XT ET nVIDIA 6800 ULTRA

Le bon, la brute, sans truands ?

En lançant fin avril son architecture GeForce 6800, nVidia avait cru réaliser un coup d'éclat. Nouvelles fonctionnalités, performances théoriques impressionnantes, l'Américain avait mis tous les arguments de son côté pour faire oublier le faux pas de ses FX. C'était sans compter sur ATI qui vient brouiller les cartes avec l'introduction du X800, une architecture qui capitalise sur la puissance des Radeon 9800. Performances pures contre fonctionnalités avancées, qui sort gagnant ?

C_Wiz



La configuration de test

CPU AMD Athlon 64 3400+
Carte mère MSI K8N Neo (nForce 3 250)
1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)
Disque dur Western Digital ATA 120 Go
DirectX 9.0c
Drivers ATI Catalyst 4.5 beta
Drivers nVidia ForceWare 61.11 beta





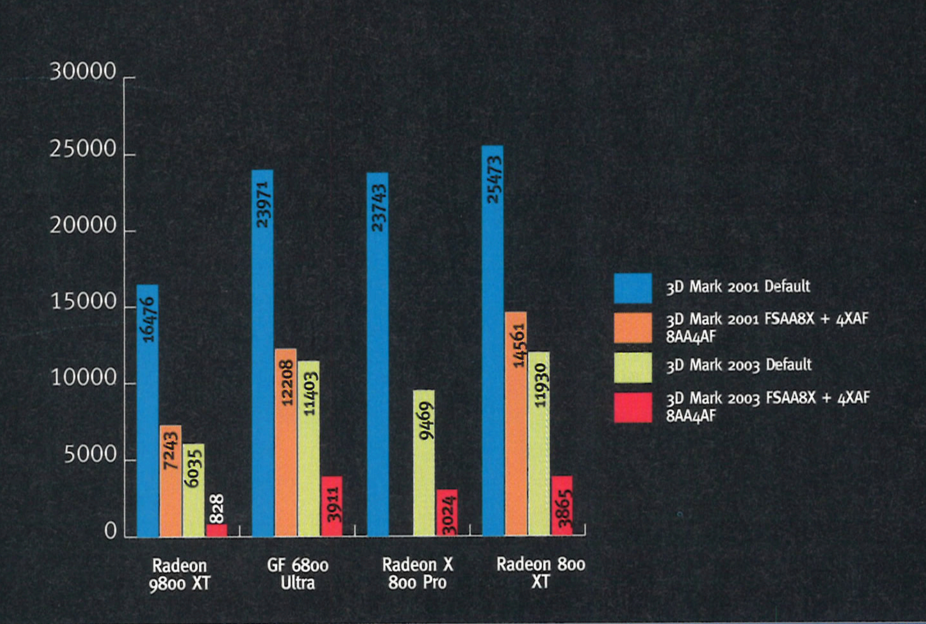
Avec les premières cartes graphiques GeForce, nVidia avait ouvert la voie au Transform & Ligthing. Cette méthode de rendu des scènes 3D divisait en étapes fixes les opérations de génération de polygones, d'application de textures et d'éclairage. Avec les GeForce 3, le constructeur s'est lancé dans un pari compliqué : se dégager petit à petit du T&L pour se rapprocher d'un rendu plus en rapport avec les images de synthèse qui envahissent notre quotidien. Et mine de rien, il y avait du boulot, car même le très emblématique Quake III (la référence de l'époque) fait pâle figure à côté des effets que l'on trouve dans les blockbusters hollywoodiens.

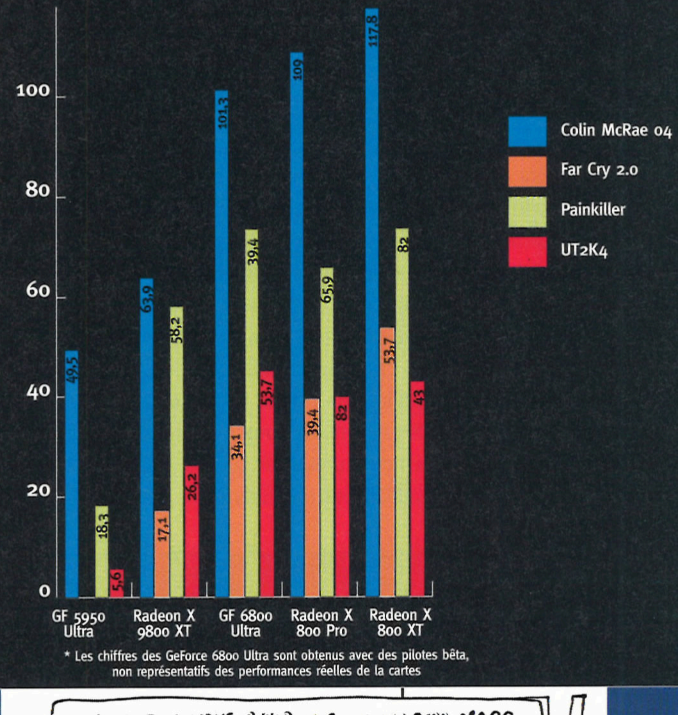
Enjeux et évolutions

Pour atteindre cet objectif, il a fallu donner aux programmeurs un contrôle total sur les différentes étapes du rendu. Sont alors nés les fameux « shaders », des petits programmes qui peuvent s'appliquer à la géométrie (vertex shaders), ou au calcul du rendu proprement dit (pixel shaders). Les développeurs, toujours timides et réfractaires à utiliser des techniques non supportées par la majorité des cartes graphiques auront mis du temps avant de les mettre à profit. Il aura fallu attendre des titres comme Aquanox, le très mauvais Tomb Raider : Angel of Darkness ou l'excellent Far Cry pour qu'ils soient réellement exploités. Si vous avez tout suivi, vous aurez déjà deviné le point sur lequel vont se battre ATI et nVidia : offrir toujours plus de flexibilité aux développeurs pour atteindre un niveau de réalisme encore accru. Sans oublier de booster les performances, bien entendu.

Résumé des épisodes précédents

ATI et nVidia disposent actuellement de deux architectures très différentes. Chez le Canadien le Radeon 9800 utilise 8 pipelines. Relativement simples, ils se révèlent particulièrement efficaces lors de l'exécution de pixels shaders 2.0. Du côté de nVidia, même si l'on martèle avec force qu'il y a 8 pipelines dans les 5900, en réalité il n'y en a que 4. Ils sont cependant beaucoup plus complexes que ceux d'ATI et ont potentiellement une puissance plus élevée. Le grand malheur de nVidia est que son architecture, bien que théoriquement très puissante est incapable de s'accommoder des shaders écrits par les développeurs, et le constructeur aura dû ruser avec plus ou moins de doigté pour en modifier le code, quitte à le complexifier afin qu'il prenne en compte les limitations de ses puces. Lorsque l'on énonce les caractéristiques principales des deux nouveaux hauts de gammes, un certain nombre de similitudes se détachent : 16 pipelines graphiques, 6 unités géométriques et 256 Mo de mémoire de type GDDR3 cadencée à 550 MHz. Les points communs s'arrêtent cependant ici, car les choix techniques effectués sont très différents.





* Les chiffres des GeForce 6800 Ultra sont obtenus avec des pilotes bêta, non représentatifs des performances réelles de la cartes



Le 6800 Ultra requiert le branchement de deux connecteurs molex, ainsi qu'une alimentation 480 Watts...



Rendez-moi mes pipelines



Si la version Pro des X800 n'est équipée que de 12 pipelines, la carte est bel et bien pourvue du même chip que les X800 XT dont quatre pipelines sont bridés. La technique n'est pas nouvelle, ATI l'utilisait déjà du temps des Radeon 9500 pour booster son rendement. Certains se demandent déjà si l'on peut transformer une X800 Pro en XT. Lors de leur présentation, les dirigeants d'ATI nous avaient assurés que la tâche était impossible. Forcément, il a fallu que j'essaye. Avec l'auteur de l'excellent ATItool nous nous sommes livrés à quelques tests : il est bel et bien possible d'activer et de désactiver les groupes de pipelines sur les nouvelles cartes, en modifiant simplement les drivers. Malheureusement, dans le cas de notre X800 Pro, l'activation a produit un grand nombre d'artefacts comme vous pouvez le voir dans Colin Mc Rae. Une situation qui pourrait évoluer dans le temps avec l'amélioration des « yields », le nombre de cartes qui fonctionneront en tant que XT augmentera mathématiquement. Après, tout sera une question de chance...

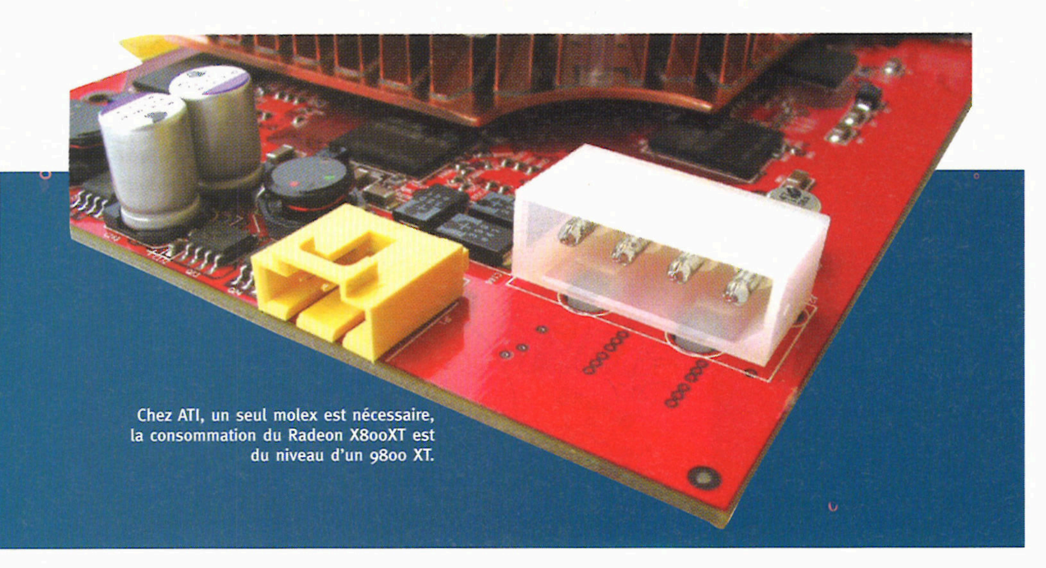
ATI R X800 : la force tranquille Vu les excellentes performances de ses 9800, le Canadien a décidé de construire ses nouvelles puces comme une évolution de sa génération précédente. Le X800 en reprend les grandes caractéristiques, y compris le non support de la précision 32 bits pour les shaders 2.0. ATI utilise désormais un procédé de gravure en 0,13 micron au lieu du 0,15 du 9800. Conséquence, le chip est capable de monter plus haut en fréquences, avec 520 MHz pour la version haut de gamme. En simultané, une version intermédiaire munie de seulement 12 pipelines est présentée : cadencée à 475 MHz, elle utilise une mémoire GDDR3 légèrement moins rapide, tournant à seulement 450 MHz.

nVidia GF 6800 : refonte totale Chez nVidia, la multiplication par quatre du nombre de pipelines a pour conséquence directe un nombre faramineux de transistors sur la puce : près de 220 millions. Contrepartie d'une telle complexité, il est difficile de la faire monter correctement en fréquence, la version Ultra du 6800 n'est cadencée qu'à un maigre 400 MHz (les FX 5950 étaient cadencées à 475 MHz). L'évolution du nombre de pipelines n'est pas la seule nouveauté : non seulement leur fonctionnement interne a été revu, mais ils gèrent en prime le tout nouveau shader model 3.0 de DirectX 9.0c. Afin de bien comprendre



Branchements dynamiques

Pour comprendre à quoi sert cette fonction-clé du shader model 3.0, nous allons prendre l'exemple d'un calcul de lumières. Pour chaque pixel à l'écran, le shader va faire la somme des sources de lumières auxquelles le point est exposé pour déterminer sa couleur finale. Les branchements dynamiques peuvent permettre d'accélérer ce calcul, en détectant le cas où l'exposition successive des lumières fait que la couleur du pixel est déjà saturée. Dans ce cas, il est inutile de continuer à additionner les autres sources lumineuses. Pour cela il faut pouvoir vérifier l'état du pixel courant, ce que permettent les branchements dynamiques. Dans ce cas précis, leur utilisation permettrait en théorie de simplifier les calculs, et donc d'accélérer le rendu. La traduction de la théorie à la pratique réserve cependant parfois des surprises, nous attendrons une version pleinement fonctionnelle des pilotes avant de nous prononcer sur les gains de performances éventuels que l'on peut attendre de cette fonction, les résultats étant pour le moment loin de nos espérances.

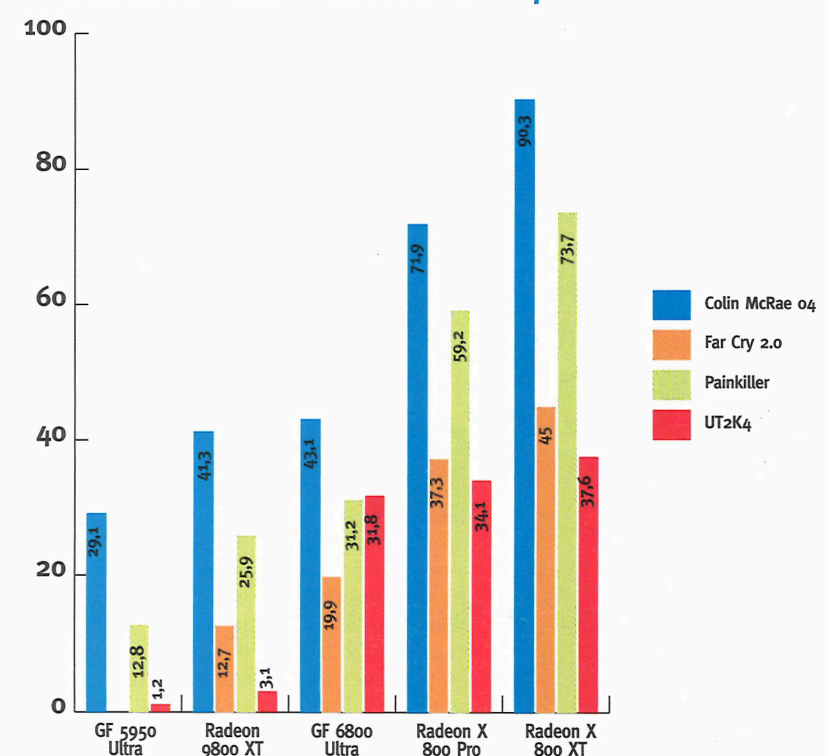


Chez ATI, un seul molex est nécessaire, la consommation du Radeon X800XT est du niveau d'un 9800 XT.



Les puces GDDR3 1,6ns de Samsung sont utilisées sur les Radeon X800XT ainsi que sur les 6800 Ultra.



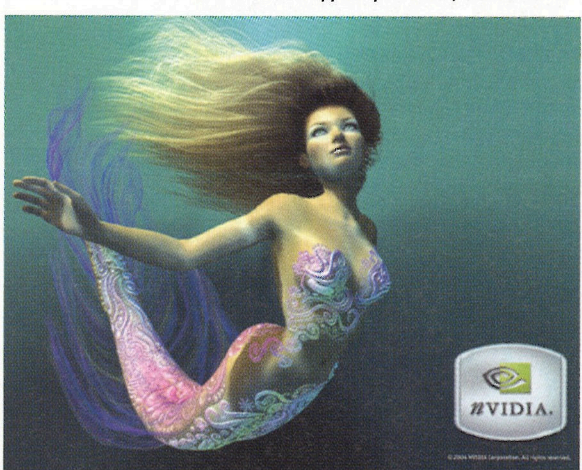


les forces et les faiblesses des deux architectures, nous allons détailler face à face les capacités des deux nouvelles puces.

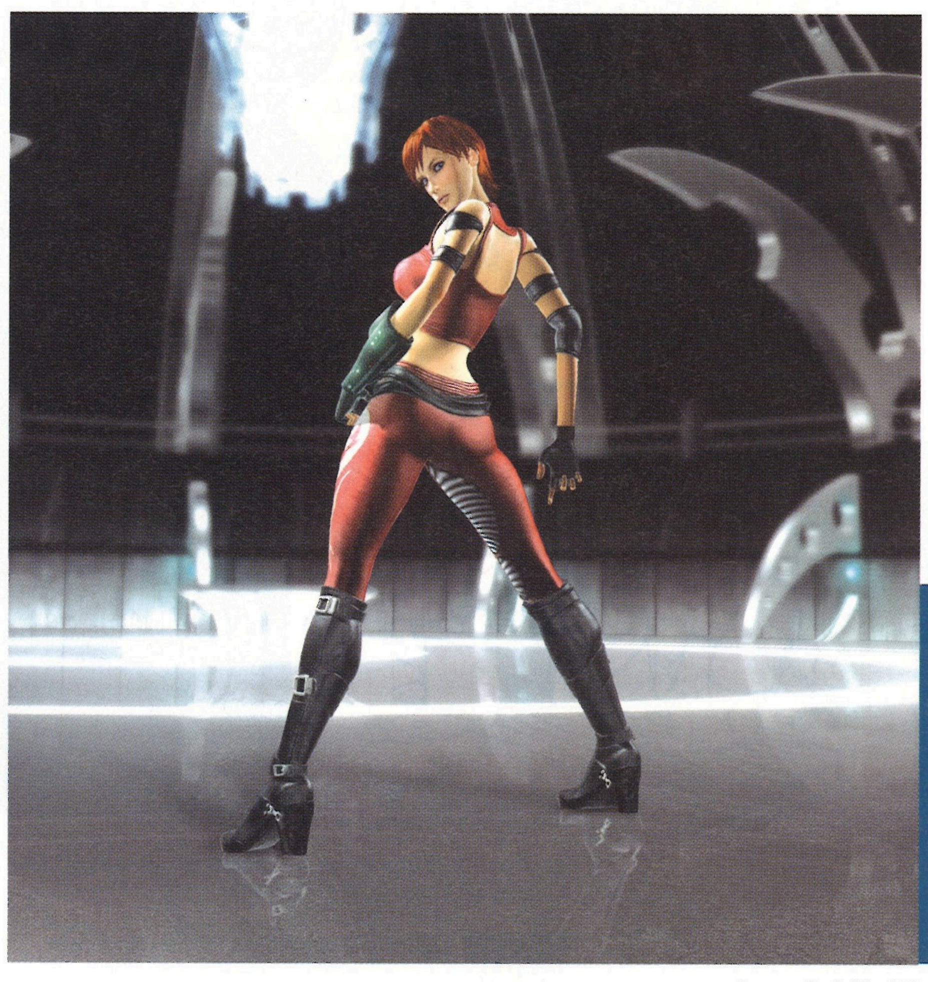
Pour une poignée de pixels

ATI, comme nVidia, a fait le choix de passer de quatre à six unités Vertex, afin d'offrir un peu plus de puissance de calcul en limitant le nombre de transistors utilisés. Côté nVidia, le support du Shader Model 3.0 apporte deux nouveautés intéressantes. Celle dont on entendra certainement le plus parler est le vertex texturing, à savoir la possibilité d'utiliser des textures pour modifier la géométrie des objets. Encore plus intéressant pour les développeurs, la présence de fonctions d'instanciation. L'idée est simple : une fois le travail géométrique terminé sur un modèle 3D, on peut le dupliquer autant de fois que l'on veut, sans avoir à effectuer de nouveau tous les calculs. On pense immédiatement à l'intérêt de la chose pour créer de la végétation, ou même générer des armées de personnages. Particulièrement bien pensée, l'instanciation permet en prime de triturer la géométrie des modèles clonés pour les rendre moins uniformes. La recherche constante de l'amélioration de la qualité d'image pousse nos deux compères à tout miser sur les pixels shaders, nouvelles stars de la 3D. Dans le but de générer des images toujours plus réalistes, ATI a décidé d'étendre les pixels shaders 2.0 en augmentant la taille maximale des programmes exécutables, qui passe de 96 à 512 instructions. Côté nVidia, on a été beaucoup plus loin avec l'arrivée des

La mascotte du GeForce 6800 Ultra ne s'appelle pas Arielle, mais Nalu.







La nouvelle égérie d'ATI s'appelle Ruby. Une démonstration techniquement impressionnante, mais dont le scénario laisse à désirer.

pixels shaders 3.0. La taille maximale des programmes passe à 65 536 instructions et une nouvelle fonction vient faire le bonheur des développeurs, les branchements dynamiques (voir encadré).

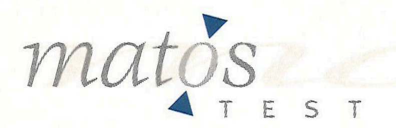
Une question d'efficacité

Côté performances, ATI dispose d'un avantage de taille : la possibilité d'effectuer une opération de texture en parallèle aux opérations mathématiques. Chez le concurrent tout est plus complexe : même si l'on dispose de deux unités de calculs en parallèle, les opérations de textures bloquent les calculs purement mathématiques. Pire, la seconde unité révèle des performances étranges : elle ne semble capable d'effectuer que certaines opérations limitées. Bug des drivers ou problème matériel ? Difficile de le savoir et il faudra attendre une version plus avancée des pilotes pour y voir plus clair. En l'état actuel des choses, l'architecture du Canadien prime clairement du côté de l'efficacité. Il faudra une fois de plus que nVidia se repose sur ses drivers pour maximiser les performances de son architecture. Une chose est sûre, nous allons beaucoup reparler de qualité d'images dans les mois qui viennent...

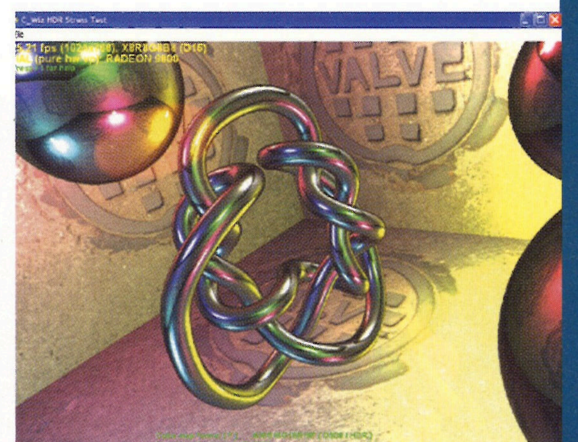
ATI conserve l'avantage

Étant donné les très nombreux problèmes des pilotes bêta des nouveaux GeForce 6800 et au vu des performances inattendues des Radeon X800, nVidia a préféré attendre de nouveaux pilotes avant de distribuer ses cartes à la presse. Lorsque l'on voit les nombreux bugs qui émaillent les performances, on ne peut pas leur en vouloir. Afin tout de même de vous donner une idée de l'état actuel des drivers, j'ai fait réaliser une série de benchs par un collègue disposant d'une des rares cartes déjà distribuées. Ces chiffres doivent être pris avec beaucoup de circonspection tant l'arrivée d'un nouveau pilote pourrait changer la donne. Afin de tester le potentiel maximum des cartes, nous avons réalisé les tests en 1600 par 1200. Toutes les options graphiques des jeux étaient maximisées. Les performances du X800 XT sont tout simplement énormes, doublant, dans la plupart des cas, les performances du 9800 XT. Le Radeon X800 Pro offre un compromis très intéressant dans les nombreux jeux qui sont limités par le processeur. L'activation de l'anti-aliasing réduisant même l'écart entre ce modèle et le haut de gamme. Je ne m'attarderai pas sur les chiffres du GeForce 6800 Ultra, qui, selon nVidia ne sont pas représentatifs des capacités réelles de leur bébé. On attendra de pied ferme les versions commerciales des cartes et les pilotes finaux pour se prononcer. Je me sens obligé de préciser que la qualité d'image sous certains jeux testés avec les pilotes 61.11 était

Le système de ventilation des nouveaux Radeon est légèrement plus petit que celui des 9800 XT : les chips mémoire ne sont plus recouverts.





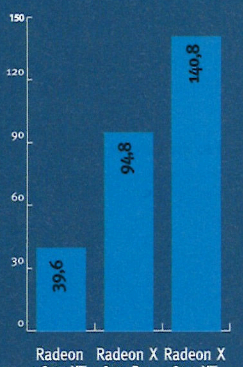


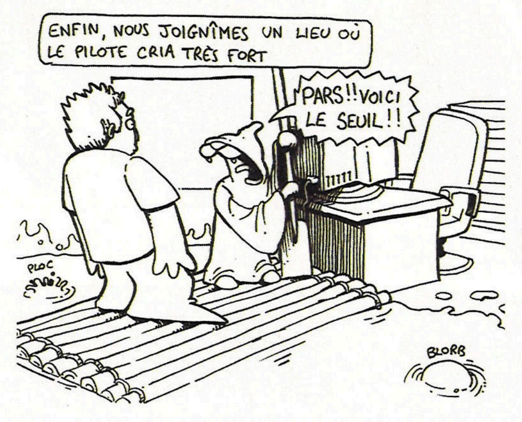
Éclairage dynamique et HDR, les cartes souffrent.

Utilisation intensive des shaders

Histoire de voir ce que les nouvelles cartes d'ATI ont dans le ventre, j'ai mis au point un petit programme visant à tester les performances en utilisant la complexité maximale des pixels shaders 2.0, à savoir de multiples passes de 64 instructions. Ce type de shaders fonctionne de manière relativement lente sur les Radeon 9800. Le gouffre entre les cartes montre que les modifications effectuées sur les unités des Radeon sont plus complexes que ce que le Canadien veut bien en dire. Plutôt prometteur pour les jeux à venir.

C_Wiz HDR Stress Test







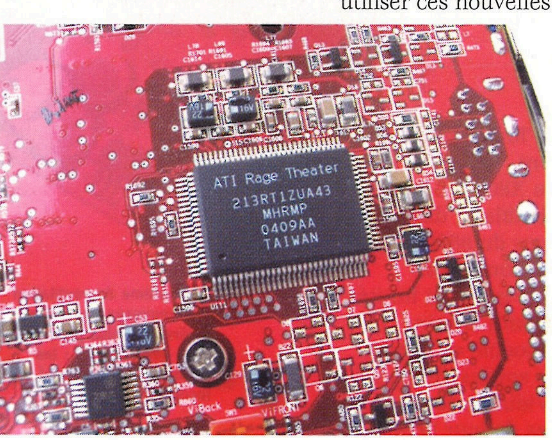
La version Pro du X800 n'est équipée que de mémoire GDDR3 2.0 ns.

amplement compromise, un problème qui, nVidia nous l'assure, sera corrigé prochainement...

And ze winner is...

Difficile de départager les cartes en l'état, tant le GeForce 6800 Ultra laisse de questions en suspens. Si l'on met de côté les problèmes des pilotes, il reste la question fondamentale de l'intérêt du Shader Model 3.0. Être le premier sur une nouvelle technologie n'est pas un avantage, le passé a prouvé que les développeurs sont en général très frileux avant d'adopter une fonction supportée uniquement par un petit pourcentage de produits. nVidia a pour lui un impressionnant réseau de développeurs participants au programme « The way it's meant to be played ». Cela suffira-t-il à les pousser à utiliser ces nouvelles fonctionnalités qui, sans modifier la qualité d'image pourraient apporter un boost de performances ? C'est bien le fond du débat. En attendant, les cartes d'ATI offrent des performances de très haut niveau pour les jeux actuels, avec une ouverture intéressante sur ceux de demain grâce à une rapidité d'exécution des pixels shaders 2.0 sans équivalent. Culminant à un prix annoncé de 500 euros, ces deux cartes ont, en tout cas sur le papier, de quoi mener une bataille qui se poursuivra tout au long de l'année. Les développeurs auront, cette fois plus que jamais, le dernier mot.

Les fonctionnalités VIVO seront présentes sur toutes les cartes de la gamme X800 d'ATI par le biais du Rage Theater.

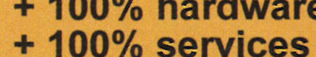




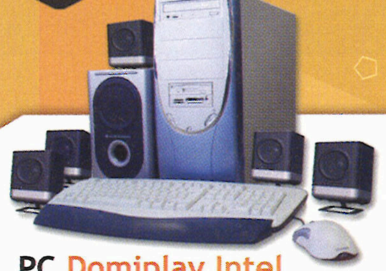
Les deux nouvelles cartes d'ATI sont tout simplement identiques. Seul la vitesse de la RAM trahit la X800 Pro.



+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières



+ 100% services



PC Domiplay Intel
Puissance & Performances !
- Processeur Intel Pentium 4 C - 2,8 GHz
- Carte graphique nVidia GeForce FX 5900 XT
- 512 Mo de mémoire DDR PC 3200
- Disque dur Maxtor 160 Go - 8 Mo de cache
- Graveur DVD±RW 8x multiformats Nec ND-2500
- Kit enceintes 5.1 Altec-Lansing 251
- Lecteur Flash 6 en 1

 **999 €**



Calibrateur d'écran ColorVision Spyder
Réglez les couleurs de votre écran avec précision
Compatible avec les écrans CRT et LCD
Produit le plus primé et vendu au monde !

195 €



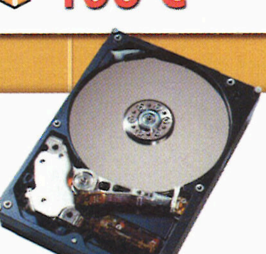
Logitech MX510 Optical
Système optique haute résolution !
Nouveau capteur 800 ppp révolutionnaire, huit boutons avec sytème *Cruise Control*

49 €



PNY FX 5900 XT & FarCry Offert !
Chipset nVidia GeForce FX 5900 XT, sortie DVI
128 Mo mémoire DDR, support DirectX 9.0

229 €



Hitachi DeskStar 7K250
Disque dur 160 Go
Interface IDE (Ultra-ATA/100), vitesse de rotation de 7200 tr/min, mémoire cache de 8 Mo

  **99 €**



Platine DVD & DivXPRO H&B DX 3220
La meilleure platine DivX au monde !
Lecture des DVD, VCD, SVCD, DivX (3.11, 4.x, 5.x), DivXPRO, BivX (DivX double langue), Avance et retour rapide temps réel

 **99 €**

Jukebox MP3 Archos GMini 220
170 grammes de fonctionnalités !
Lecteur/enregistreur MP3 / WMA ultra compact, disque dur de 20 Go, enregistrement direct des sources audios au format MP3, fonction dictaphone, lecture des images JPEG

  **355 €**



NEC ND 2500 A
Graveur DVD±RW 8X
Accédez à la gravure de DVD haute vitesse !

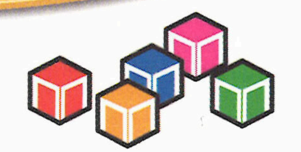
   **89 €**

PC MiniLan
Une machine de rêve pour joueur averti !
- Processeur Intel Pentium 4 - 3,2C
- Carte graphique Ati Radeon 9800 Pro, 128 Mo DDR
- Barebone Shuttle SB75G2 & Sacoche Shuttle PF9
- 1024 Mo de mémoire DDR PC3200 (2 x 512 Mo)
- Disque dur Hitachi 160 Go Serial ATA/150, 8 Mo cache
- Graveur DVD±RW 8x Pioneer DVR-107D Black
- Souris Logitech MX510 Optical & tapis de fUnc sUrface

 **1 499 €**

Achats 100% sécurisés
+ de 4000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Label Or Fia-Net
Suivi de vos commandes
Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom
Transporteur au choix





http://www.materiel.net

top HARD

En attendant la disponibilité effective des nouvelles cartes graphiques d'ATI et de nVidia, c'est tout le Top qui retient son souffle. Il faut dire que les prix vont être, comme toujours, élevés, atteignant même de nouveaux records du côté de la GF 6800 Ultra Extreme qui devrait dépasser les 600 euros. Il n'est pas encore trop tard pour se trouver un job d'été, pour les autres j'ai l'adresse d'un ou deux réseaux de trafic d'organes...

. C_WIZ

Le processeur

Pas un brin de changement du côté des prix des processeurs. Les Athlon XP vivent leurs derniers mois, conservant un rapport qualité/prix imbattable. En ce qui concerne le haut de gamme, le choix est d'abord philosophique, l'avantage de la performance sous les jeux allant à l'Athlon 64. Surtout si vous comptez l'épauler par une de ces grosses cartes graphiques qui arriveront sur les étals bientôt...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1.91 GHz), environ 70 euros TTC
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), environ 100 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 160 euros TTC
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), environ 190 euros TTC, ou Intel P4 3.2C GHz, environ 260 euros TTC

Le lecteur de DVD

Malgré les menaces sur ma vie proférées par les lobbys anti-lecteurs de DVD, la lutte continue. Et quand on voit le succès de la version DVD de Joystick, je me dis qu'elle n'est pas vaine. La version 2 CD disparaîtra un jour ou l'autre, alors autant s'y préparer dès maintenant.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte son

En attendant de pouvoir tester les capacités des prochains chips son intégrés, le verdict reste toujours le même : utilisez une carte son séparée. Pour un prix modique, vous aurez droit à des fonctionnalités qui marchent (la suppression de l'écho en tête), du son qui ne coupe pas quand on overclocke sa machine, et même des sorties de qualité. L'Audigy 2 laisse sa place à la 2 ZS avec une petite baisse de prix en cadeau.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 45 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 45 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 95 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 125 euros TTC

La carte vidéo

On vous l'avait dit, les constructeurs avaient anticipé les baisses sur le prix des cartes graphiques. Conséquence, les disponibilités imminentes des Radeon X800 et autres GF 6800 ne font pas bouger d'un centime le prix des cartes actuelles. Les 9800 restent toujours difficiles à trouver, n'hésitez pas à harceler vos assembleurs préférés avant qu'il ne soit trop tard.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 125 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 200 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 190 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 220 euros TTC

Le mini-PC

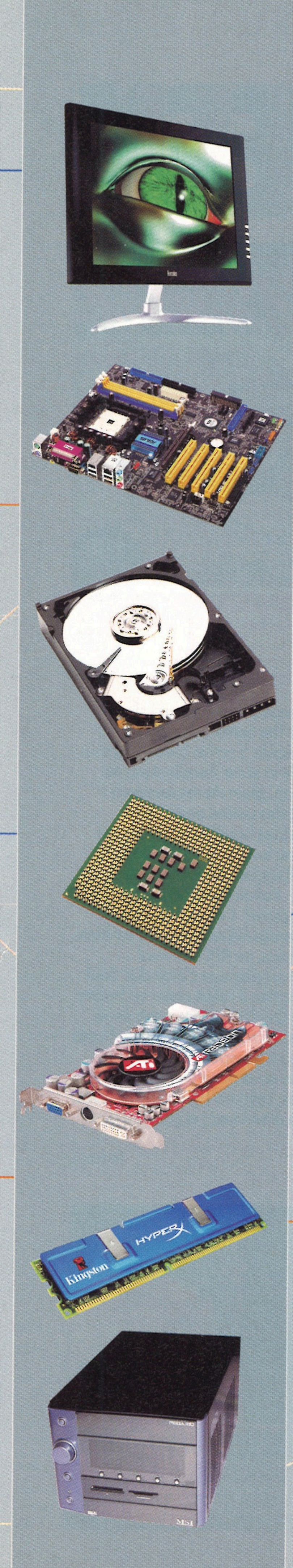
Le surprenant iDEQ 200A de Biostar, non content d'être déjà le moins cher du Top se paye le luxe de voir son prix baisser à nouveau. Et pour les curieux, l'alim supporte sans soucis la Radeon X800 XT d'ATI. De quoi se faire une machine de tueur pour les LAN. Et à défaut, dans le salon, un mini-PC, ça peut avoir plein d'usages. Si si, cherchez un peu, vous allez trouver.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478), environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478), environ 240 euros TTC

Le moniteur

Les baisses de prix se poursuivent sur les moniteurs cathodiques, tant et si bien que le premier moniteur du top devient un 19 pouces. Je sais, ça fait classieux. Côté LCD pas de changement ce mois-ci, le Q17 gardant sa suprématie. L'arrivée de nouvelles dalles 12 ms pourrait changer les choses dans les mois qui viennent, on aura l'occasion de vous en reparler.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 2070SB, environ 600 euros TTC



La carte mère

Événement, le nForce 3 250 fait son entrée dans le Top. Les optimisations faites au niveau des drivers sont assez significatives pour qu'il détrône le K8T800 de VIA. Ce dernier garde tout de même pour lui l'avantage du prix. Ceux qui sont sur un budget serré pour Pentium 4 peuvent également regarder du côté du PT880. En attendant les vagues de PCI Express.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC.
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo (nForce 3 250/Socket 754), environ 140 euros TTC

Le disque dur

Avec des jeux qui peuvent prendre jusqu'à 3 Go une fois installés, on se retrouve rapidement à l'étroit avec des disques de petites capacités. D'autant que tout cela ne va pas aller en s'arrangeant, les textures (ce qui est généralement le plus gros dans les fichiers installés) deviennent de plus en plus précises, et donc lourdes en mégaoctets. Ne lésinez pas non plus du côté des performances : les temps de chargements s'en réduiront d'autant.

Config 1 : 60 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC



La carte réseau

En attendant que les cartes mère incluant deux ports réseaux se multiplient, certains d'entre nous auront besoin d'ajouter une carte supplémentaire histoire de profiter à la fois du réseau local et du haut débit. En attendant que le WiFi prenne lui aussi place sur nos cartes mère cette année, on se contentera de réseau filaire.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 40 euros TTC

La RAM

Après une méchante période de hausse, la RAM repart tout doucement à la baisse avant l'été. Ça tombe bien, on va en profiter pour stocker. Et puis, pour info, 1 Go de RAM, ça divise bien par 4 les temps de chargement de UT2004. Bien entendu, PC3200 pour tout le monde, avec l'obligation d'acheter deux barrettes identiques pour pousser les perfs. Autre petit détail, la marque des chips est importante, tout comme celle de celui qui les assemble.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 85 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC

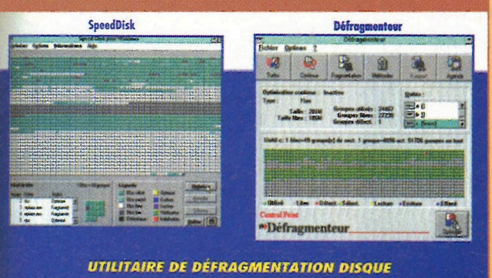
ET POKE ET PEEK

Tiens ? Joystick a 50 ans ! Ah non, c'est Moulinex qui essaye de me tromper avec son édito d'une page. En fait c'est le cinquantième numéro. « Dans dix ans : numéro spécial sur les implants cervicaux "total immersion" d'Ultima 45. » Euh, on va encore attendre un peu en fait.



La grosse actu du mois, c'est la mort de l'Amiga. Bon, nous savons tous qu'il va agoniser pendant des années. Pleurons un bon coup et hop, rest in peace. Si j'en parle à chaque fois, j'en sortirais jamais. Vous saviez qu'il y a encore des gens qui pensent sauver cette machine ? Pour les nostalgiques : amiga.emugaming.com. Pour les intégristes : amigaworld.net. Autre future décédée, la 3DO. Le début de prise de conscience de son échec colossal

« Comme quoi on défragmentait aussi à l'époque ! » Euh, oui Blutch. Du calme. Tout va bien.



SpeedDisk (Norton) et Défragmenteur (PC Tools) effectuent les opérations de défragmentation/reorganisation des disques sans quitter Windows. Ils sont tous deux compatibles avec les volumes compressés par DoubleSpace et Stacker. Un point partout.

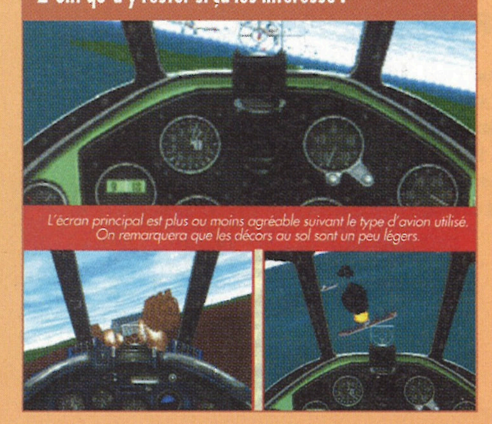
me ferait plus rire s'il y en n'avait pas une qui prend la poussière dans mon grenier. Ah tiens ça c'est original, Calor se tapait un match Norton Desktop contre PC Tools : Ohhh les menus contextuels ! Ouahh la barre de lancement rapide ! Trop nouveaux ! Ça fait bien rigoler quand on voit tout ce qu'on a maintenant comme fonctions, outils et autres bidules de customisation. Moi j'y



C'est vrai qu'il ressemblait 'achement à Yannick Noah tout de même !

capte que dalle, mais c'est chouette ! On crache facilement sur Microsoft, mais quand même, qu'est ce qu'on ferait sans Windows... Pouf, direction le dossier spécial Foutcheubol. Ça nous tombait dessus en plein pour la Coupe du monde 94 aux États-Unis, quelle coïncidence. Avec en plus une pub pour un magazine de balle au pied. Le topo est consacré aux cinq jeux du moment, plus d'autres à venir, dont le premier FIFA Soccer ! Blutch nous ferait ça maintenant, on aurait dix pages sur PES3. Parlons surtout de l'excellente interview de Oskourjmeu Noah, célèbre jumeau du tennisman et nouvelle star du PSG. À vrai dire, je crois que c'était encore une idiotie de Joy. Une impression, comme ça...

Pourquoi les joueurs des simulateurs de vol s'inquiètent toujours autant des détails au sol ? Z'ont qu'à y rester si ça les intéresse !

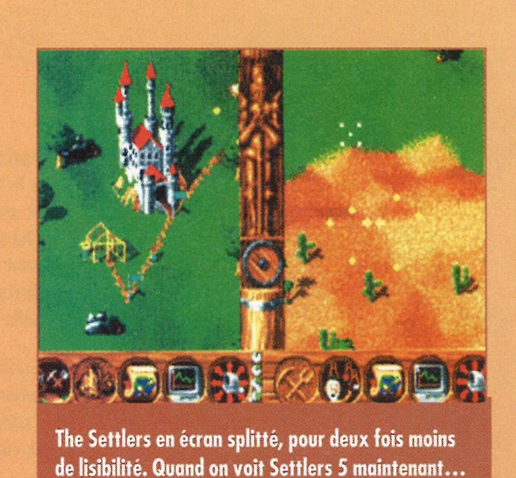


L'écran principal est plus ou moins agréable suivant le type d'avion utilisé. On remarquera que les décors au sol sont un peu légers.

650 MO DE VIDE

Ce mois-ci, que des jeux de merde sur CD ! Étonnant, non ? Quand on voit que les meilleurs produits tenaient sur quelques floppy, on se demande ce qu'ils foutaient sur leur 650 Mo. Du vent. Parmi les hits du mois, on trouve 1942 en six disquettes. Non, ce n'était pas un ancêtre du Battlefield d'aujourd'hui, plutôt celui de IL-2. Un bon petit simulateur avec une option marrante : on pouvait diriger le porte-avions sur la carte ! Cool, comme ça on le crashait sur des récifs et on allait se poser sur une vraie piste d'atterrissage moins casse-gueule. En une disquette, voilà The Settlers, le premier du nom, dont l'épisode 5 arrive bientôt comme le renouveau de la série. Excellent jeu de stratégie/gestion, plein de ressources à récolter et avec des petites animations cartoonesques (des bouillies de pixels qui bougent.) C'était fun, mais moins original que Robinson Requiem (trois disquettes). Alors celui-là... Fallait être français pour pondre un truc pareil. L'expérience de Silmarils n'a jamais été retentée et c'est bien dommage. Pensez, un RPG survival quasiment horror tellement c'était dur. Seul sur une terre hostile, il fallait rester en bonne santé, chasser, coudre ses vêtements et ne rien oublier sous peine de crever d'un rhume ou d'une morsure de vipère. On pouvait se casser des os ou devenir aveugle. Ouch. En même temps, aujourd'hui, on a The Sims. Faut faire caca et se laver ; et ça, c'est gore aussi.

FUMBLE



The Settlers en écran splitté, pour deux fois moins de lisibilité. Quand on voit Settlers 5 maintenant...

NOUVELLE FORMULE!

LE MAGAZINE + LE BOOKLET

3,95€ prix découverte

Joypad

PlayStation 2 • GameCube • Xbox • N-Gage • Game Boy Advance

LE MAGAZINE CONSOLES

N° 142 juin 2004

FARCRY SUR CONSOLE

EXCLUSIF ! Les premières images du jeu le plus attendu !

+ DE SCOOPS
+ D'IMAGES
+ D'INFOS !

3,95€ SEULEMENT

NOUVELLE FORMULE

LE MAGAZINE + 2 SOLUCES COMPLÈTES

Joypad Soluces

N°142 JUIN 2004

NINJA GAIDEN

Les 16 chapitres et tous les scarabées d'or à votre portée

HITMAN: CONTRACTS

Terminez les 12 missions en étant le plus efficace des tueurs à gages

mcm SKYROCK

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD 142. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.



Faisons toujours mieux.

JAMAIS SANS MA MUSIQUE

PHILIPS
HDD
Playlists
Artists
Albums
Genres
All tracks
MICRO AUDIO JUKEBOX
POWER

Micro Jukebox
PHILIPS

* HDD 060
* DES CENTAINES DE CHANSONS EN MP3 /WMA
* FORMAT CARTE DE CRÉDIT
* SUPERSCROLL
* EASY NAVIGATION
* 95 GRAMMES

Pour plus d'infos allez sur:

www.thingstodoyourthing.com

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



Abonnez-vous,
VITE !!!

+ DE 40% DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9



Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 5,90€ (01/05/04). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.
Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

❑ je m'abonne pour :

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

1 ❑ **2 ans/22 n^os^** de Joystick - **78€** — **+ DE 45% DE RÉDUCTION**
au lieu de ~~143€~~[1], soit **10 mois de lecture gratuite !**
❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

2 ❑ **1 an/11 n^os^** de Joystick - **41,90€** — **+ DE 40% DE RÉDUCTION**
au lieu de ~~71,50€~~[1], soit **4 mois de lecture gratuite !**
❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire le : |_|_| |_|_|

Date et signature obligatoires :

Nom : ______________________________
Prénom : ______________________________
Adresse : ______________________________
Ville : ______________________ Code postal : |_|_|_|_|_|
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_| Tél : ______________________
e-mail : ______________________________

Merci de répondre à ces questions en cochant la case correspondante :
Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

STEJ60